REVIEW

Legacy of Kain: Defiance

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (70), ФЕВРУАРИ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

World of WarCraft

PREVIEW

Thief III

PREVIEW

Medal of Honor
Pacific Assault

Neverwinter Nights
Hordes of the Underdark

ПЛАКАТИ
NFS Underground
&
Lord of the Rings: Return of the King

One Must Fall
Battlegrounds

Postal 2
Share The Pain

Beyond Good & Evil

ЗАЛА НА СЛАВАТА

> Black Isle Studios - за черните и бели острови

ХАРДУЕР

> Видеокарти от S3 и XGI
> Intel срещу AMD64

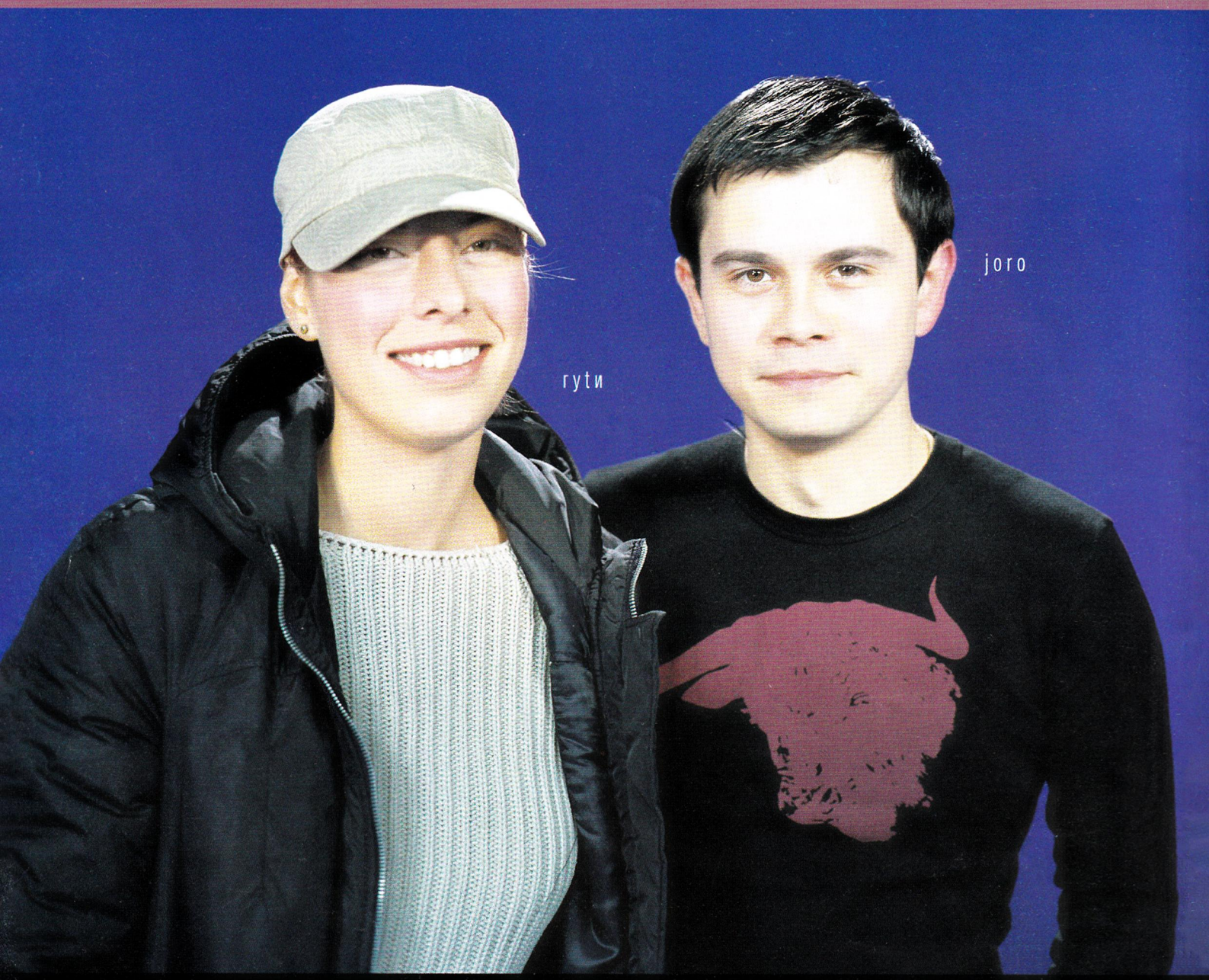
СОФТУЕР

> Интернет потребителите не са това, което очакваме

PS MANIA

> Ghosthunter
> Wrath Unleashed

дистрибуция
3 800819 012143 >
www.mart.bg



> ВИЖТЕ_МУЗИКАТА

телевизия ММ, ефир: 088 10 31, 098 10 31, www.mmtv.bg

единствената air-play класация на музикалната медия

всяка събота 21.30 и неделя 12.00 ч

top 20

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 2 (70), ФЕВРУАРИ 2004

EDITORIAL

Играта загрубява... 04

НОВИНИ

Геймърски новини 06

PREVIEW

Thief III 08
Medal of Honor: Pacific Assault 12

FIRST LOOK

World of WarCraft 10

REVIEW

Legacy of Kain: Defiance 16
Steamland 22
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark 24
Postal 2: Share The Pain 26
Beyond Good and Evil 28
Dungeon Siege: Legends of Aranna 30
Firestarter 32
One Must Fall: Battlegrounds 34
Wakeboarding Unleashed 36
Lock On: Modern Air Combat 38
Blade and Sword 40
Pax Romana 41
World Basketball Manager 42
Star Craft: Revolution Project 43

PEN'N'PAPER

Хроники на седемте луни:
Да надбягаш съдбата 20

PS MANIA

PS News 45
Wrath Unleashed 46
Pitfall: The Lost Expedition 48
The Suffering 49
Ghosthunter 50

RETRO

Full Throttle 67

ЗАЛА НА СЛАВАТА

Black Isle Studios 68

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 70

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 72

Играта е толкова жестока, колкото си ти!

Postal 2: Share the Pain

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

Console Cheats 51
PC Cheats 55

STRATEGY GUIDE

Star Wars: Knights of the Old Republic 52

НОВИНИ

Mixed News 56

LIFESTYLE

CES в Лас Вегас 58

HARDWARE

S3 Graphics & XGI –
новите стари познайници 60
Intel срещу AMD64 62

INTERNET

Интернет потребителите не са това,
което очаквате да бъдат 64

SOFTWARE

Best Free Soft: Януари 2004 65

TABLE GAMES

Oware – логическата перла на Черна Африка 66

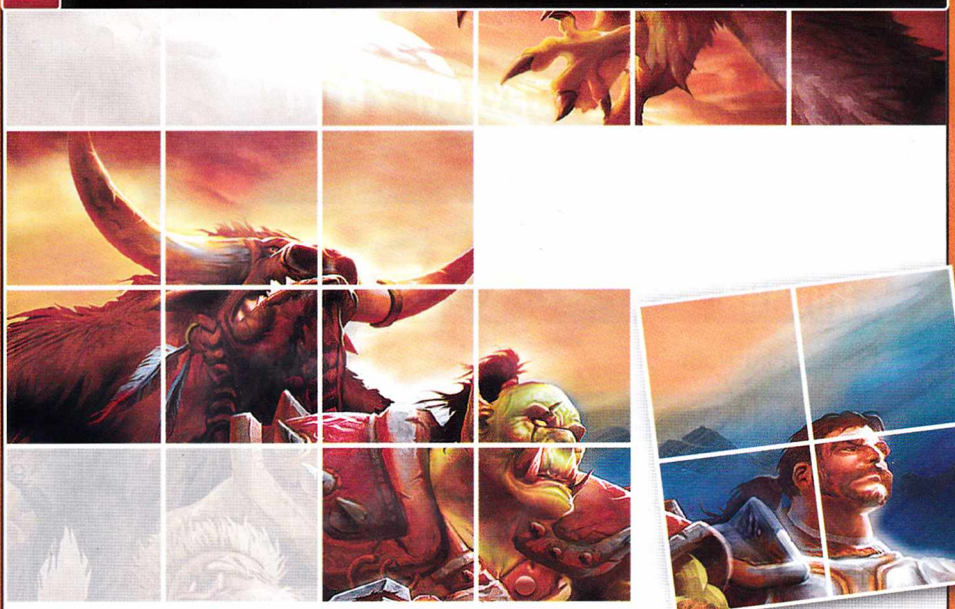
преди три години

Февруарският брой на всяко списание прилича малко на вестника от понеделник. А той, знаете, се прави в неделя. Сушата обикновено е тотална, трябва да се запълнят страниците, ама с какво – никой не знае. Понякога, тайно от шефовете на отдели, репортерите се договарят да не пишат за нещо в петък и си го оставят за неделя. Когато няма да има събития, но ще има празни квадратчета за пълнене по страниците. Често се случва някой да се поддаде на изкушението и да пусне новината веднага. Това не се смята за колегиално. Събитията в повечето случаи могат да изчакат ден-два и "да се случат" на страниците на вестника, не в събота, а в понеделник. Понякога дори така може и да е по-добре.

Можем ли така и ние? Не съвсем, за съжаление. Ако не сме могли да включим нещо в миналия брой поради липса на място, сега може да го пуснем. Дотук. Обратното би било да си играем на криница с читателите, а това не е нашият спорт. Освен това, едно е да четеш у вестника, че "Термити ядат дървен крак" или, че "Зълва изнасилва горила", друго е да излезе алфата на World of WarCraft. Да си имаме уважението все пак...

И тъй като това е първият брой, който правим през новата година, искам да пожелая на вас всичко най-хубаво, а на всички нас – най-вече качествени заглавия, защото другото е хартия, мастило и малко талант, ако не броим работата и гейменето. Ето, изброих всичко накрая. А резултата – на следващите страници.

Петър Табов



ИГРАТА ЗАГРУБЯВА...

Битката между хакери и служби за сигурност освирепява и се интернационализира...

От няколко седмици поредната хитова геймка циркулира свободно в Интернет. Този път става дума за открадната алфа версия на дългоочакваната онлайн ролева игра World of WarCraft. Създателите ѝ от Blizzard Entertainment, разбира се, са побеснели и не спират да обясняват, че става дума за изключително ранна модификация на заглавието, която не трябва да бъде взимана под внимание, защото няма да отговаря на окончателния вариант. Този сърдит апел обаче каži-речи нямаше ефект и не предотврати появата на първите нелегални сървъри, благодарение на които геймърите по света имаха възможност да се поразтъпчат из онлайн-вселената на WarCraft...

Това е само един от най-пресните примери за лавинообразното разрастване на партизанската война, която се води между нелегалните разпространители на развлекателен софтуер и защитниците на авторските права.

Производителите на игри, а всъщност и на какъвто и да е софтуер, вече разглеждат пиратите не просто като дразнител, а като съвсем реална заплаха за своето оцеляване. Те предприемат все по-крути мерки срещу нарушителите на своите търговски интереси, а санкциите вече излизат извън рамките на досегашното дърпане на уши на непослушни хлапета и забрани за достъп до компютърна техника.

Освен всичко друго, борбата с геймърското пиратство излиза извън традиционната си англо-американска зона на действие, придобива интернационален мащаб и вече чука на вратите на държавите от Централна и Източна Европа. Само преди около седмица (в средата на януари) служители на ФБР и "Сикрет Сървис" са атакували домовете на унгарски програмисти по подозрение, че имат връзка с кражбата на сорс-кода на дългоочаквания 3D-шутър Half-Life 2. Вървейки по следите на унгарците, щатските агенти са обискирали и дома на млад калифорниец, конфискувайки девет компютъра в търсене на IP-адреси от мрежите на Valve, потребителски имена, пароли и изобщо всякакъв софтуер, свързан с нелегално изтеклата алфа версия на хитовата игра.

Съдейки по разказа на въпросния американец в интернет-форуми, събитията са се развили почти като във филма "Хакери".

Всичко това вероятно е следствие от появилите се по-рано през месеца съобщения, че "локализиран" вариант на нелегалната алфа версия на Half-Life 2 и Half-Life: Condition Zero вече се продава свободно на пазара в Русия и Украйна. Програмистите от бившия СССР не само са компилирали сорс-кода на откраднатия Valve-ски хит, но дори са превели съобщенията на матерния си език преди да пуснат пиратката в продажба за суми от порядъка на 4-5 долара.

Както изглежда, битката в сферата на нелегалните компютърни игри се очертава да е свирепа. За компании като Valve (която понесе тежък удар с кражбата на Half-Life 2) това дори може да се окаже битка на живот и смърт. Битка, която не признава правила и държавни граници.

Морган Кроу

изпрати sms на номер 2345 за абонати на GloBul и Mtel
вече и sms поръчка чрез mtel

поръчай! предай любовта си с

fresh

обади се от стационарен телефон на 0900 40 400 за абонати на GloBul и Mtel

топ dance мелодии

мелодия	код моно	код поли
море от любов	59595	59620
aventura - eso es amor	59596	59621
los cacos - ninia piensa en ti	59597	59622
dj bobo - chihuahua	59598	59623
sean paul - get busy	59599	59624
beyonce ft. sean paul - baby boy	59600	59625
50cent - in da club	59601	59626
50 cent - p.i.m.p	59602	59627
dido - white flag	59603	59628
sonique - alive	59604	59629
despina vandi - gia	59605	59630
antique - time to say goodbye	59606	59631
sertab erener - every way that i can	59607	59632
dj hallou sentello - sentello	59608	59633
chamonix - how did you know	59609	59634
black eyad peas - shut up	59610	59635
shaggy - sexy lady	59611	59636
benassi bros ft. sandy - illusion	59612	59637
e.moriccone - имало едно време на запад	59613	59638
queen - we will rock you	59614	59639
lenny kravitz - believe in me	59615	59640
depeche mode - enjoi the silence	59616	59641
moloko - forever more	59617	59642
linkin park - one step closer	59618	59643
руска песничка- ну погоди	59619	59644

топ бг мелодии

мелодия	код моно	код поли
мария илиева- what does it take	59645	59670
румънеца и енчев ft. светла - нас двамата	59646	59671
харема - суджука	59647	59672
нина николина - ти	59648	59673
нети - онези неща	59649	59674
руши и устата - instead	59650	59675
ъпсурт и белослава - и твойта майка също	59651	59676
ъпсурт -психопат	59652	59677
hipnotic rage - feel the vibes	59653	59678
мишо шамара - усилете звука	59654	59679
васил найденов - огън от любов	59655	59680
йоана и петър - руж	59656	59681
д2 - радостта	59657	59682
sunny шепотно - обичам те	59658	59683
детска - аз съм сънчо	59659	59684
deep zone project - всяка недаля	59660	59685
спенс и белослава - а дали е така	59661	59686
химн цска	59662	59687
само левски шампион	59663	59688
фолклорна - право хоро	59664	59689
румънеца и енчев - яко на море	59665	59690
тутурутка - магазин	59666	59691
фсб - след десет години	59667	59692
сантра и любо - без теб	59668	59693
тоника - здравей, как си приятелю	59669	59694

цветни картинки

59695

59696

59697

59698

59699

59700

59701

59702

59703

59704

59705

59706

59707

59708

59709

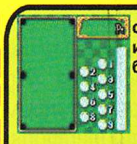
59710

59711

59712

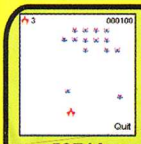
самурайски битки срещу злото!
59713 само за нокия

JAVA


стандартна игра на билярд!
59714 само за нокия

JAVA

разчистете си път през нивата взривявайки вражеските роботи!
59715 само за нокия


извънземните са в атака разруши ги с лазер!
59716 само за нокия

ИГРИ

праисторическият euroman събира монети и плодове в джунглата!
59717 само за нокия

ИГРИ

Street fighter пригодена за мобилни телефони
59718 само за нокия

любовна промоция

fresh folk АБВ abv.bg

Вземи своя любовен код за web поръчка от folk и спечели:
уикенд за двама в Боровец
и още куп любовни награди!
Изпрати sms на номер 2323 (за абонати на Mtel и GloBul (безплатно) със съдържание "love" и Вземи код за web поръчка с който да поръчаш на www.fresh.bg
Всички любовни web кодове участват в томбола за разпределяне на наградите

промоцията е валидна от 1.02.04 – 14.02.04 подробности на www.fresh.bg

свежо лого

59719

59720

59721

59722

59723

59724

59725

59726

59727

59728

59729

sms картинка за твоята половинка

59730

59731

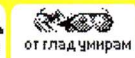
59732

59733

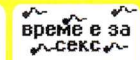
59734

59735

59736



59737



59738

59739

59740

как да поръчам от стационарен телефон?

(за абонати на МТел и Глобул)

обади се на телефон **0900 40 400** и следвай внимателно менюто. разговорът ще продължи около 2 мин., в зависимост от скоростта, с която се придвижваш по менюто.

1,50 лв/мин без ддс

как да поръчам чрез sms?

(само за абонати на МТел и Глобул)

изпрати SMS на номер **2345** с кода на продукта и индекса на марката на мобилния ти телефон

пример

1sms = 2 лв. без ддс

как да изпратя продукт на приятел чрез sms?

(само за абонати на МТел и Глобул)

изпрати SMS на номер **2345** с кода на продукта, индекса на марката и номера на мобилния телефон на приятеля.

пример

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM

Nokia - **N**	Sony Ericsson - **E**
Siemens - **SI**	Alcatel - **A**
Samsung - **SA**	Motorola - **M**

ако имаш GSM марка:

- **Nokia, Samsung, Siemens**: можеш да поръчваш всички продукти
- **Alcatel, Motorola, Sony Ericsson**: можеш да поръчваш всички мелодии, цветни картинки и java игри, но не и лого и sms-картинки.

ако сгреша при поръчка:

fresh не взима пари напразно!
Получаваш автоматично web код, с който да поръчаш желания продукт на www.fresh.bg

настройки на GSM-а / WAP:

- за да си сигурен в правилните настройки на GSM-а си, отиди на www.fresh.bg и поръчай безплатно цветна картинка, полифонична мелодия или java игра.
- за да поръчаш полифонична мелодия, цветна картинка или java игра, трябва да имаш активиран WAP от мобилния оператор.

повече инфо на www.fresh.bg

© М Телеком ООД

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW

Circle Studio – новите Core?

Jeremy Heath-Smith и Adrian Smith, създатели на поредицата Tomb Raider, този месец обявиха, че сформират собствено геймстудио. То ще се казва Circle Studio и в него ще работи голяма част от стария екип на Core. Засега се плануват игри за PS2 и Xbox, като се заявяват и сериозни претенции за създаване на заглавия за конзолите от ново поколение PlayStation 3 и Xbox 2.

Manhunt

Manhunt и за PC

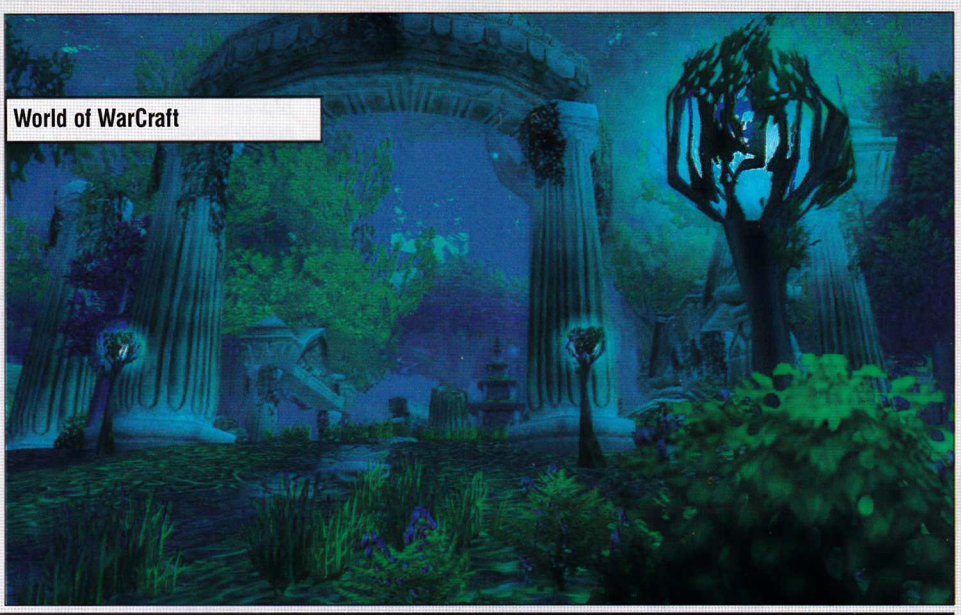
Take 2 и RockStar Games разпространиха информацията, че техният най-нов екшън Manhunt ще види бял свят и за PC! Играта първо бе обявена само за конзоли, но след като разпространителите се убедиха, че има интерес и в PC средите, решиха да я пуснат и за тази платформа. В прессъобщението за това фигурираше и информация за ново продължение на тактическия шутър Hidden&Dangerous и Vietcong: Purple Haze.

Ще има римейк на Pirates!

Firaxis Games обявиха, че разработват римейк на класическата геймка от близкото минало Pirates! Новата версия на творението на Сид Майър ще ви даде възможност да се превъплъщавате в кръвожаден пират от XVII век, бродещ из карибските морета на борда на своя верен кораб. Светът ще бъде изцяло триизмерен, а показателите на героя ви ще могат да се подобряват. Ще бъдат добавени значителни ролеви елементи, а битките ще бъдат доразвити. Новата ревизия на Pirates! ще е готова до края на 2004 година.

Ще има игра Bad Boys 2

Blitz Games оповестиха, че работят над екшън игра, озаглавена Bad Boys 2. Тя, естествено, ще се основава на едноименната холивудска продукция. Bad Boys 2 ще се разпространява от Empire Interactive и ще се появи на пазара през март за PC, PlayStation 2 и Xbox.


World of WarCraft

BAD NEWS

Осквернихa и World of WarCraft

Масовата мултиплейър онлайн ролева игра World of WarCraft на Blizzard бе осквернена по подобен на Doom 3 начин. Геймъри-недоброжелатели са успели да откраднат алфа версия, която в момента разпространяват свободно. Производителите от Blizzard, естествено, са бесни. Встрани от тези проблеми те обявиха, че официалният бета тест на World of WarCraft ще започне съвсем скоро. Първи впечатления от World of WarCraft можете да прочетете на стр. 10.

Joint Operations ще почака още

От NovaLogic съобщиха, че предстоящото им заглавие Joint Operations: Typhoon Rising със сигурност ще се забави. Според последните информации, разпространени от разработчиците, играта трябва да види бял свят някъде през второто тримесечие на 2004 година. Joint Operations: Typhoon Rising е реалистичен тактически шутър, който се захранва от енджина Black Hawk. Събитията се развиват в Индонезия, но в близкото бъдеще.

Joint Operations: Typhoon Rising

Новости около Grand Theft Auto!

През изминалия месец, из интернет и поспециално на amazon.co.uk, се появи информация, че новата част на гангстерската симулация Grand Theft Auto ще излезе за PS2 на 5 ноември и ще се нарича Sin City. За съжаление се оказа, че тези слухове са неверни и безпочвени. За радост обаче Rockstar не издържаха и пуснаха инфо за истинската четвърта част. Тя най-вероятно ще се казва GTA: San Andreas, защото Take-Two Interactive вече са запазили този домейн. Още по-радостен е фактът, че домейните GTA5 и GTA6 също са запазени и най-вероятно това означава още продължения! Засега всички тези неща могат само да ни гарантират интересно гангстерско бъдеще.

Дизайнер на Fallout 3 ще работи по The Fall

Silver Style Entertainment, немските разработчици на постапокалиптичната ролева игра The Fall, потвърдиха информацията, че са привлекли в екипа се Дамиен М. Фолето. Той е бивш дизайнер в Black Isle и е работил върху игри като Baldur's Gate 2 и Icewind Dale 2. Заемал е и главния дизайнерски пост за бъдещите неосъществени проекти на фирмата: Fallout 3 и Baldur's Gate 3. Засега Фолето е уверил немците, че ще им помогне при разработката на новата им игра The Fall – Last Days of Gaia, но за бъдещи колаборации, още не е ставало дума.

Нов Anno 1503 от EA

Electronic Arts вече държат правата за разпространение на Anno 1503, творението на немците от Sunflowers. Предстои издаването на експанжън, който е озаглавен Treasures, Monsters and Pirates. В него ще има дванадесет допълнителни сингълплейър сценария с различни степени на трудност. Новите приключения очевидно ще включват множество съкровища, пирати и чудовища като по този начин акцентът вече няма да пада предимно върху сухото строителство. Играта ще бъде локализирана на английски, италиански, френски, испански и холандски и ще излезе на пазара през пролетта на 2004 година.

Официални подробности за Star Wars: Battlefront

След като миналия месец ви информирахме за играта Star Wars: Battlefront, сега се получи и официално потвърждение от LucasArts за нейната разработка. От фирмата дори пуснаха малко повече подробности, за да подклаждат любопитството. Star Wars: Battlefront е 3D шутър в стил Battlefield 1942, но в света на "Междузвездни войни". Той се разработва от Pandemic Studios и в него ще са включени едни от най-епичните битки както от класическите, така и от по-старите епохи на "Междузвездни войни". Играчите ще могат да се сражават на десет различни планети, измежду които и добре познатите Татиун, Набу, Явин и Хот. Специализациите за войниците ще бъдат над двадесет, принадлежащи към четири различни фракции – възстаници, имперска армия, клонинги и дроиди. Всеки боец ще има собствени умения и ще може да използва и наличния арсенал, разпръснат по терена. Той ще варира от наземни кули и постройки до над петнадесет различни превозни средства, сред които AT-ST, X-Wing и спийдър. PC вариантът на играта, ще поддържа мултиплей до 32 души през интернет и до 64 по LAN. Star Wars: Battlefront се очаква да излезе през есента на 2004 година за PC, Xbox и PlayStation 2.

Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates

BioWare – новите ролеви господари

Според последните проучвания сред обществото на ролевите маниаци на BioWare се оказва, че броят на запалените фенове е достигнал рекордни мащаби – два пъти повече в сравнение с миналата година по същото време. Тогава страницата на BioWare е събрала над 768,787 членове. Сега тази цифра надвишава милион и половина. Този нарастващ интерес явно се дължи на творения като Neverwinter Nights и Star Wars: Knights of the Old Republic, които поставиха нов стандарт за ролевите игри. Това, естествено, е резултат и от липсата на адекватна конкуренция, която вероятно ще липсва още повече след разформирането на Black Isle Studios...

Star Wars: Battlefront

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre	Novalogic
Jack The Ripper	DreamCatcher
Jagged Alliance 2: Wildfire	Strategy First
IL-2 Sturmovik: Second Front	Ubisoft
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles Gold	Ubisoft
Rainbow Six: Athena Sword	Ubi Soft
Two Thrones	Strategy First
Alien Blast: The Encounter	Strategy First
Microsoft Train Simulator 2	Microsoft
A Quiet Weekend in Capri	Got Game Entertainment
Universal Combat	DreamCatcher
Everquest: Gates of Discord	Sony Online Entertainment
Alias	Acclaim
Gangland	Whiptail Interactive
Singles: Flirt Up Your Life	Deep Silver

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Кради и давай на себе си!

Преди има-няма шест години малката и невзрачна на пръв поглед компания Looking Glass Studios създаде една от най-уникалните игри на нашето поколение – Thief: The Dark Project. Съчетанието на средновековие, магия и механика, неповторимият геймплей, в който тихото промъкване и професионалната

THIEF III

кражбата са ключови за вашия успех, и не на последното място – нестандартната история, направиха от тази игра тотално размазващ хит. Главният герой е Гарет – една истинска егоистична натура, изпълнена с цинизъм и обучена в тънкостите на джебчийския занаят. Човек, загърнат в тъмен плащ. Човек, дебнещ плячката си в сенките на измисления и опорочен до най-дълбокия си канал град Дейпорт. Рядко може да го видите или чуете, защото той пълзи по най-тъмните места на улиците в търсене на злато и ценни предмети.

Последва продължение – Thief II: The Metal Age, което на практика не предложи кой знае колко много новите елементи в геймплея, но доразви страхотния сюжет на играта. За съжаление на всички фенове на Гарет през 2000 година Looking Glass Studios официално затвориха врати (да почиват в мир) и останаха в историята със заглавия като System Shock, Ultima Underworld и естествено – двете части на Thief.

Завръщането на крадеца

Отскоро обаче стана ясно, че не всичко е загубено. Eidos решиха, че по една или друга причина трябва да възкресят Гарет от виртуалната пепел. Те възложиха разработването на трета част на не кого да е, а на Ion Storm (или всъщност това, което е останало от него след уволнението на геймгуруто Джон Ромеро) – студиото, създало двете части на една от най-добрите стелт ролеви игри Deus Ex. Трябва задължително да отбележим, че след 2000 година голяма част от екипа на Looking Glass Studios се прехвърли именно в тази компания. А по думите на шефа й Уорън Спектър, Thief е играта, която най-много е вдъхновила екипа му за направата на Deus Ex.

И ето че в момента сме на няколко месеца разстояние от Thief III. Всъщност играта няма да се казва така, когато излезе на пазара. Все още не се знае точното й име, но из интернет се носят слухове, че ще се казва Thief: Deadly Shadows. Ion Storm не желаят да слагат никакви цифрички след основното заглавие, защото тяхната цел е новият Thief да се понрави както на закоравелите фенове, така и на току-що прохождащите крадци. Добър, макар и не много оригинален, маркетингов ход, ако питате мен. Историята в третата част ще започне малко след събитията в Thief II. По всяка вероятност ще доразвие отношенията между Гарет и енигматичното съдружие на Пазителите. Информацията за сюжета на Thief III е доста оскъдна. Това, което се знае за момента, е, че вие ще трябва да се опитате да предотвратите съдване-

STEALTH	
издател	Eidos / Ion Storm
сайт	http://www.thief3.com
излиза	първото тримесечие на 2004
платформа	PC, Xbox

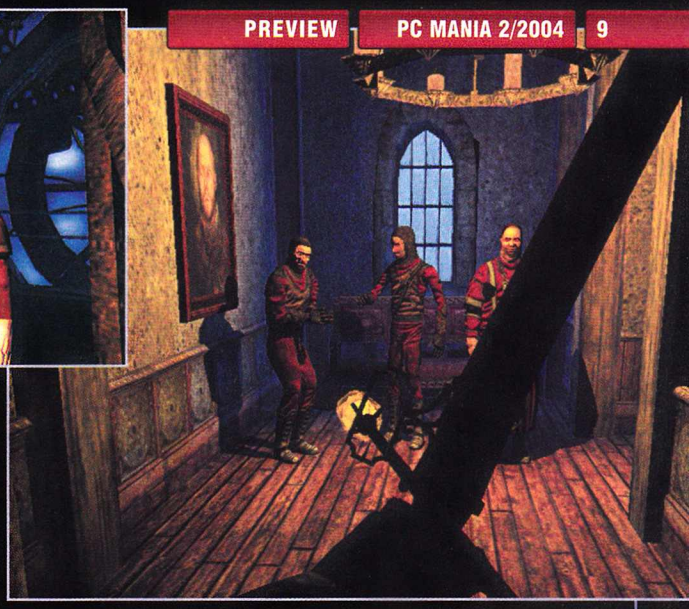
то на древно пророчество, в което се говори за идването на Тъмната епоха. Ще се промъквате през замъци, имения, музеи, затвори, катедрали. Ще крадете едни от най-старите скъпоценности на града, които може би ще ви помогнат да спрете задаващата се тъма.

Класически геймплей

В най-общи линии Thief III ще запази основната структура на геймплея от предишните две части. Специалният индикатор, който се явяваше под формата на малък скъпоценен камък, е отново тук. Той ще ви осведомява доколко сте успели да се скриете в сенките – т.е. за това до каква степен сте видим за околните. Структурата на мисиите ще бъде същата, а задачите ще варират в зависимост от нивото на трудност (които, от своя страна, ще са четири на брой). Т.е. колкото по-високо е то, толкова повече допълнителни "куестове" ще трябва да изпълните – точно както и в предишните две части. Този път обаче условието "без да убиваш никого" няма да зависи от нивата на трудност и ще може да бъде включвано или изключвано, само ако вие пожелаете.

Гледната точка в играта отново е от първо лице, а управлението наподобява това на всички FPS игри, но с тази разлика, че е "просто, ясно и мощно" (по думите на човек от екипа на Ion Storm). Любопитна новост в сравнение с предишните две части, а и с повечето игри от този жанр, е, че когато погледнете към краката си, ще може да видите обувките на Гарет и неговата кожена броня. Това едва ли ще засегне геймплея кой знае колко, а е по-скоро естетическа екстра.

В третата част на своите приключения Гарет ще е понаучил няколко нови номера. С помощта на специални ръкавици ще може да се катери по стени и да достига крайно недостъпни места. Той вече е и доста по-умел в преодоляването на здраво заключени врати. Докато бърника в ключалката (нещо като мини игра, в която ще трябва да разчитате на слуха си, за да налучкате правилната комбинация от завъртания), Гарет ще може да се озърта наляво и надясно, за да се подсигури, че никой не идва и няма да го изненада в неудобна за него ситуация.



Хитрост, ловкост и потайност

Въоръжението на Гарет е претърпяло известни дребни промени. Неговият меч е вече е отишъл в историята. Той е заменен от малка и удобна кама, чието специално приложение е изненадващ удар в гръб, резултатът от който е тиха и бърза смърт. Всичко останало си е тук – лъкът с най-различни стрели (включително и водни, с които угасявате факли) и специалният бухалкоподобен предмет, благодарение на който Гарет пожелава "лека нощ" на разсеяните противници.

Thief III ще се захранва от енджина на Deus Ex: Invisible War. Разликата е, че Ion Storm са се съсредоточили върху усъвършенстването на светлинните ефекти, които винаги са играли ключова роля в геймплея на предишните два Thief-а. Абсолютно всеки един предмет в света на Гарет ще хвърля своя собствена сянка в зависимост това къде се намира спрямо източника на светлина. Това е от особено важно значение за геймплея на играта, тъй като именно тъмните места ще бъдат вашето основно скривалище от зоркия поглед на стражите.

Нивото на изкуствения интелект пък ще е изтеглено до нови висини. Според Ion Storm можем да очакваме врагове, които реагират на всяка една промяна в околната среда – шум, странно движение или ситуация, поява на труп, човек, изпаднал в безсъзнание, важен липсващ предмет и прочие. За най-голям ужас на Гарет ще има и противници, които ще носят факли, което означава, че той ще трябва да се мести от сянка на сянка, за да може да избегне опасната за него светлина. Все още в Ion Storm обсъждат идеята дали врагът да може да реагира и на сянката на Гарет. Представете си как се прокрадвате зад гърба на някого, но в един момент вашата сянка се оказва пред очите на нищо неподозиращия противник, той разкрива присъствието ви и се разкрещява за помощ. Това определено е добра хрумка, която обаче според мен може да повиши нивото на трудност неколкократно.

Thief III е насрочена за първото тримесечие на 2004 г. Какъв ще е крайният резултат? От Ion Storm ни убеждават, че играта е останала вярна на предишните две части на поредицата и че няма да разочарова нито един закоравял фен на Гарет. Дали това е така, ще разберем сравнително скоро. А за тези, които никога не са се докосвали до Thief I или II, съветвам ги горещо да го направят. Подобре късно, отколкото никога.

Владимир Тодоров

КОГАТО ВСИЧКИ ФИЛМИ СВЪРШАТ!

МОДЕЛИ PhotoClip
- от 1 до 5 Мегапиксела
- авто / фиксиран фокус
- цифров / оптичен zoom
- макро и нощна снимка

6-in-1
фотоапарат
видеокамера
уеб камера
MP3 плейър
диктофон
FM радио

Българският производител на цифрови фотоапарати
DM Дейзи Мултимедия 02/868 95 51

Подробно инфо и първи впечатления от алфа версията на бъдещия blizzard-ски хит

WORLD OF WARCRAFT

За много геймъри появата на World of WarCraft ще бъде съпътствана с множество безсънни нощи и върволица от невероятни емоции. Феновете на онлайн RPG-тата със сигурност ще бъдат очаровани от новото творение на Blizzard, а закоравелите стратези и поклонници на WarCraft III ще бъдат подканени за малко да сменят жанра и да се потопят в ролевия вариант на своята любима игра. А може и вече да са го направили като мен с брутално откраднатата алфа версия на World of WarCraft и някой нелегален сървър. Но какво да се прави, явно никоя геймкомпания не е защитена от хакерски посегателства и атаки в днешно време.

Действието в World of WarCraft ще се развива четири години след WarCraft III: Reign of Chaos (или три след The Frozen Throne). Малко по малко изтощените от войната с Изгарящия легион раси успяват да се съвземат и да възстановят своите домове и земи. Но те не знаят, че ново, древно и зловещо зло ще се надигне над хоризонта съвсем скоро. Затова, приключенци, стягайте се, защото много скоро ще трябва да се изправите срещу стотици ужасяващи чудовища и да поемете по знайни и незнайни пътеки в един от най-популярните компютърни светове – този на WarCraft.

Създаване на герои

Преди да влезете в света на играта, ще трябва да направите свой герой. Ще можете да определите неговата раса, пол външност, клас и т.н. Расите в World of WarCraft са общо осем на брой и са разделени в две основни фракции – Съглашението и Ордата. Към първата спадат хора, нощни елфи, гноми и джуджета, а към втората – орки, таурени, немъртви и тролове. Що се отнася до класовете – можете да се подвизавате като паладин, бандит, свещеник, ловец, магьосник, шаман и друид. Всяка раса ще има достъп само до част от тези класове. Например единствено орките, таурените и троловете ще имат възможността да бъдат шамани, нощните елфите и таурените – друиди, а хората и джуджетата – паладини.

При развитието на своите виртуални Аз-ове ще можете да избирате измежду над хиляда умения и магии. Някои от тях са взети директно от WarCraft III, но много са нови и оригинални. Те са разделени на два вида – едните са характерни за отделния клас герои, а другите са общи за всички. Пример за първия тип са уменията на воина да се бие с меч, брадва и боздуган. Докато към втория спадат науки като engineering (позволява ви да създавате различни механични устройства като например механично животинче, което да изследва непознати за вас райони) или herbalism (с негова помощ откривате и събирате редки билки и растения).

Естествено, в света на World of WarCraft ще се сблъскате и с всякакви

MMORPG	
издател	Blizzard/ Vivendi
сайт	www.blizzard.com/wow
излиза	When it's done
платформа	PC, Mac

други раси – огрета, върховни и кървави елфи, наги, гоблини и т.н. За момента обаче Blizzard нямат планове да добавят тези или други раси сред гореспоменатите игрови персонажи. Нищо чудно обаче да се окаже, че когато играта излезе не само под формата на пиратска алфа, ще можем да се подвизаваме под формата на някое шкембесто огре например.

Целият интерфейс се състои от няколко основни бутона и най-интересното е, че почти по всяко време ще бъдете на не повече от два клика разстояние от всяка необходима ви информация. Той създава впечатление за компактност и ефикасност и е изключително лесен за овладяване и използване. Това е и едно от най-

големите преимущества на World of WarCraft пред потока от MMORPG-та (масови мултиплейър онлайн ролеви игри), залял пазара в последно време. Основната философия на Blizzard е следната: "Лесна за научаване и трудна за овладяване". Освен това по всяко време ще можете да промените гледната си точка (от първо или от трето лице) само чрез едно небрежно плъзване на скрола на мишката.

Куестовете

Огромна част от действията на играчите ще бъдат съсредоточени върху изпълняването на куестове. А World of WarCraft ще прелива от тях. Първоначално Blizzard са имали намерението да създадат общо шестстотин куеста. До момента обаче компанията е измайсторила над хиляда и шестстотин и с всеки изминал ден тази цифра нараства все повече и повече. Куестовете в World of WarCraft ще са изключително разнообразни. Едни от тях са направени така, че да бъдат завършени до половин час, докато с други няма да успеете да се преборите дори и за цяла седмица. Някои от задачите ще бъдат на разположение по всяко време, а други ще се появяват и ще изчезват периодично. Трети тип куестове пък ще могат да бъдат получени съвсем рядко, тъй като ще имат досадния навик да изчезват за цели месеци.

Що се отнася до типовете куестове, те ще са няколко на брой. Естествено, ще има такива, които ще ви карат да носите предмети от едно място на друго и да се изживявате като куриер. При други ще ви се налага да събирате определено количество артефакти, да търсите загубени вещи, да убивате определен брой същества, да ескортирате беззащитни търговци или хилави герои, да защитавате определена местност или сграда и т.н. За радост на някои играчи, т. нар. пъзел-куестове ще се срещат относително рядко, а в почти всяка реплика ще се съдържа подсказка за това как да се справите с дадена задача.

Естествено, вие няма да сте задължени да изпълнявате поръчаните задачи. Според Blizzard ще можете и просто да тичате, да изследвате нови области, да управлявате дадена гилдия или да станете занаятчия. Въпрос на личен избор – в крайна сметка, нали именно това се изисква от една добра MMORPG игра – свободата да избираш и да правиш това, което си искаш.

Битките

В World of WarCraft ще са няколко пъти по-интензивни отколкото в което и да е MMORPG, излизало до момента. Всеки път, когато атакувате дадено същество, ще влизате в така наречения "боен" режим, в който вашият герой ще напада създанието автоматично (без да се налага да кликвате многократно за всеки удар). От вас се изисква да контролирате специалните умения и магии на героя си, за да можете да излезете победители от битката по-възможно най-благоприятен за вас начин. Освен срещу всякакви гадни твари, играчите ще могат да се бият и помежду си, естествено. По-интересното в случая е, че тези сражения ще се осъществяват по взаимно съгласие. Т.е един геймър не е задължен да се бие срещу друг видимо по-силен от него. Blizzard са създали специални арени за случая а ла "Гладиатор". На нея освен бойци, ще може да присъстват и тълпа от зрители, кои-

то да освирквят или да се кефят на биещите се герои.

Ако пък, не дай си боже, умрете при някоя злополучно за вас сражение, ще трябва да изчакате известен период от време, преди героят ви да се съживи или да се появи на т.нар. "bind" точки, които трябва да бъдат предварително активирани. Там ще се свестите с цялата си екипировка, или евентуално с дребни загуби, подобно на Diablo.

А за да не бъдете съвсем самотни и за да избягвате подобни ситуации, няколко играчи ще могат да образуват гилдии – големи "социални" групи, чиято цел е да улеснява геймърите в по-трудни ситуации. Преди това обаче ще трябва да изберат своя собствена уникална емблема, която да поставят върху своите брони.

Предметите

В това MMORPG са разделени на шест вида – често срещани, редки, превъзходни, легендарни, епични и артефакти. Те ще бъдат разпръснати из целия свят на World of WarCraft и всеки клас герой ще има възможността да се добере до достатъчно мощно оръжие или броня. А за да избегнат неловките моменти и караници (когато се движите в група от повече хора), присъщи за повечето игри от този жанр, Blizzard са създали три нива на разпределяне на получената плячка. Първото се нарича "всеки за себе си" и е на принципа: "който пръв стигне до трупа на чудовището, той печели". Във втория случай играчите се редуват при взимането на

предметите, а при последния съществува отговорник, който взима всичко в себе си, за да го разпредели на останалите.

Светът на WarCraft

е точно толкова добре изглеждащ, колкото и над двестате скрийншотове, появили се до момента. От визуална гледна точка алфа версията на играта е просто зашеметяваща. Анимационният стил на героите и съществата, въобще на целия свят, който видяхме в WarCraft III, е напълно запазен. Това, естествено, е гаранция за една супер яка атмосфера. Имах уникалния шанс да се помотая из фентъзи света на World of WarCraft и попаднах на едни от най-невероятните пейзажи и гледки – нещо, което не може да видите на друго място. На практика ще имате възможност да се разхождате из почти всяка местност, която сте срещнали до момента в трите части на реалновремевата стратегия WarCraft - Азерот, Кхаз Модан, Лордерон, Калимдор и др. Сградите, съществата, растенията са детайлни и раздвижени. Личи си, че всичко е създавано с огромна доза любов и най-вече – въображение. Няма начин да не ни направи впечатление и фактът, че новото творение на Blizzard ще се нуждае от DirectX 8.1, а не от DirectX 9 или по-нов, което означава, че и хората с по-стари видеокарти ще могат да се насладят максимално на всички естетически екстри, които World of WarCraft предлага.

Избягай от реалността

Със сигурност ще има много хора, които ще предпочетат да се приберат вкъщи, да стартират PC-то си и да се вмъкнат в гигантския приказен ролеви онлайн свят, обитаван от страховити същества и от стотици хиляди жадни за приключение геймъри. Вярно е, че MMORPG жанрът не е сред най-популярните в България заради обстоятелството, че на легалните сървъри се играе срещу месечна такса. Но какъв по-добър повод от World of WarCraft това да се промени. Тази бъдеща близърдска игра се очертава като едно от най-подходящите бягства от реалността.

В момента, в който World of WarCraft излезе, Blizzard ще създадат специален екип, който ще "влива" постоянен поток от нови приключения, допълнителни земи и свирепи чудовища в тази тяхна MMORPG игра. Тя ще се обновява с всеки изминал месец и никога не би трябвало да усетите каквото и да било еднообразие. Много скоро World of WarCraft ще навлезе във фазата на бета тестове, което означава, че моментът до нейното излизане наближава (въпреки че все още не е обявена точна дата). От Blizzard обещават, че ще са ни необходими над хиляда часа геймплей, за да я превъртим. Но дали това е така, тепърва предстои да разберем.

Асен Геотгиев

Orbitel
свързва хора с идеи

Сагата продължава!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT™

Сагата продължава. Всички фенове на културовата поредица могат да бъдат радостни. Още тази зима приключението, за което най-точното определение са дали самите му създатели ("ти не играеш, ти си доброволец"), ще има продължение. Това означава, че до месец-два всички отново ще бъдем мобилизирани. Този път под знамената ще ни събере театър на бойните действия, който се намира извън Европа. Става дума за Тихоокеанския фронт по време на Втората световна война. Желанието на дивелъпърите от EA Games за максимално исторически достоверно пресъздаване на WWII, предизвиква в мен само уважение и благодарност. С американските операции срещу японските имперски войски за контрол над Тихия океан завършва пълният преглед на всички големи кампании през войната.

ACTION	
издател	EA Games
сайт	www.eaames.com
излиза	пролетта на 2004-та
платформа	PC

Абсолютен реализъм и историческа достоверност

Новината за новото попълнение в културовото семейство дойде от град Редуд. Калифорнийското студио на EA отново е събрало екипа, създал носителя на много награди Medal of Honor. При създаването на MOH: Pacific Assault основните акценти на работата са били високите стандартни за тази поредица – абсолютен реализъм и историческа достоверност. На помощ са привикани огромно количество експерти в различни области. Капитан Дейл Дуай, работил като главен технически военен съветник при разработването на предишните заглавия от поредицата, продължава да полага всички усилия в сътрудничество с екипа от дизайнери. Целта е една – максимално възможна автентичност, една от отличителните страни на всички MOH-игри.

В този поток на мисли ще спомена една приятна новина. С Pacific Assault ще дебютира напълно нова 3D технология, създадена специално за Medal of Honor. Продуцентите не споменават нищо по-конкретно, така че не ни остава друго освен да се надяваме на приятна изненада.

Имате и

нова самоличност: редник Том Конлин от морската пехота

Сега ще се спра на новата история или по-скоро на новата съдба, която ви очаква. Всеки фен ще обуе ботушите на американската морска пехота. Ще приемете самоличността на редник Том Конлин с всички произтичащи от това събития. Действието ще се развива в периода 1941-1944 и ще проследи Тихоокеанския театър на бойните действия. Както всички знаем от учебниците по история, там са се сблъсквали интересите на две велики сили – САЩ и Японската империя.

Естествено, следвайки хронологията на историята, и играта ще започва с нападението над Пърл Харбър. Това е събитието, което на практика вкарва Америка във войната. Разработчиците обещават, че унищожаването на Американския флот ще бъде визуализирано изключително зрелищно. Последната битка, включена в шутъра, ще бъде на плажовете на остров Тарава. Естествено, няма да бъдат пропуснати и други обвити с героизъм сражения. Не мога да не спомена боевете за Henderson Field на Гуадалканал. Скрийншотовете от това ниво обеща ват много.

Според продуцентите в Pacific Assault ще бъде по-сериозно застъпен психологизмът и драматизмът на войната. Ще се подчертае мъжеството и героизмът на обикновения войник. Вие ще почувствате шока, който изпитва вашият персонаж при бомбардировката над Пърл Харбър. Ще имате шанс да се възхитите на куража на редник Том Конлин. В следващите мисии той ще намери морални сили в себе си да се изправи срещу японския агре-

сор и да оглави американската атака срещу Гуадаканал. А в последната мисия на остров Тарава той окончателно ще пречупи гръбнака на японския милитаризъм. Това е разказ за триумфа на обикновения войник, надмогнал ужасите на войната и стигнал до победата. Именно това ще е акцентът на новата сюжетна линия.

Нов дизайн на нивата, арсенал, врагове и модове за мултиплейър

Спазвайки традицията, завещана от предишните издания на Medal of Honor, последната серия ще пристигне с чисто нов дизайн на нивата, нов арсенал, нови врагове и нови режими за мултиплейър. Това че обликът на картите ще е различен, е ясно. Все пак действието се развива в тропически и екваториални области. А там основно преобладава джунглата. Затова всички геймъри спокойно могат да очакват невероятно изглеждащи тропически гори, влага и поройни дъждове.

Поне на скрийншотовете нещата изглеждат страхотно. Навсякъде има гъста и буйна трева, заобиколена от палмови горички. Има изобилие от високи, стръмни хълмове и обширни плажове. Изобщо теренът предразполага към ожесточени сражения. За разлика от предишните игри от поредицата, тук битките ще са основно на открито, а градски боеве ще липсват. Но такава изглежда е била спецификата на войната в района на Тихия океан.

Напълно автентични оръжия

По отношение на въоръжението изненада определено ще предизвика японският арсенал. Предполагам той ще включва всички основни оръжия на въоръжение в тяхната армия през войната. За съжаление по тази тема продуцентите също не казват много. Всички вече много добре познаваме американската екипировка, така че едва ли ще има нещо ново, но нищо не се знае до излизането на играта на пазара. Със сигурност ще присъстват японски танкове, артилерия и самолети, но доколко ще са интерактивни, отново не е съвсем ясно. Едно обаче е сигурно – всички пушкала ще бъдат напълно автентични.

Включването на японската армия в играта предполага появата на цял набор нови противници с нови скинове. Отново напълно достоверно ще бъдат пресъздадени всички униформи, характерни за войските на Империята на Изгряващото слънце. Всички азиатски войници ще бъдат озвучени на японски. Така че се пригответе да чувате странни заповеди и команди из джунглите. Чудя се дали в някое интро няма да включат и популярния ритуал харакири.

Американските бойци пък ще носят стандартните си летни униформи, с които сме ги виждали и в Breakthrough по време на кампанията в Сицилия и Италия. Но не е толкова важно как са облечени войниците в играта, а какъв е техният изкуствен интелект. По този въпрос създателите на Pacific Assault мълчат като комунисти на разпит, така че и тук може да има приятни изненади.

Като всяка уважаваща себе си компания, и Electronic Arts са хвърлили доста усилия по направата на

новия мултиплейър

Наличието на добре изпипани режими на игра в мрежа са сериозна предпоставка за пазарен успех на всяка пуцалка. А предишните издания на Medal of Honor определено качват летвата високо. В новата версия към мултиплейъра ще бъдат добавени няколко нови режима, които остават в тайна засега. Знае се със сигурност, че отново всички мрежови битки ще позволяват участието на до 32 играчи и вече ще може да се избират скинове от всички воюващи страни – американски, британски, японски и т.н.

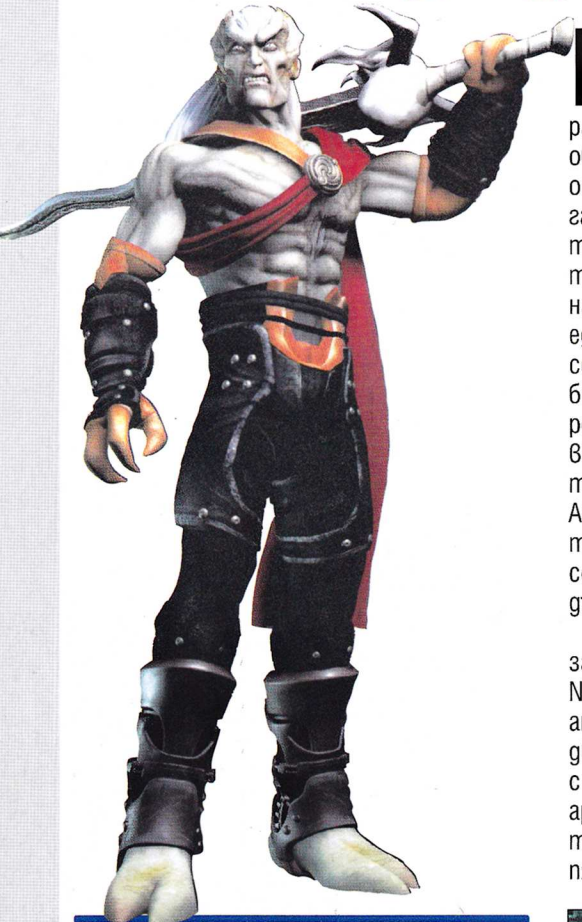
В заключение ще кажа, че съм много приятно изненадан от темповете, с които EA Games пуска на пазара продължения на класическия Medal of Honor. През октомври излезе Breakthrough, след месец-два ще можем да поиграем и Pacific Assault. Не знам за вас, но аз съм силно развълнуван от предстоящото приключение. Отново се стягам за фронта.

Димитър Трифонов

GAMES X extreme
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
www.x3m-games.net
AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse
60 КОМПЮТЪРА + 30 КОМПЮТЪРА
Пловдив ул."ген.Д.Николаев"33
NEW
в кино "Фламинго" (само на 20 метра)
EXTREME - BONUS
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

Поредната среща с вампири, магьосници и некроманти. Определено по-добра от предишните игри, но предназначена главно за вманиачени по серията

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE



Почти винаги, когато съм разцъквал игрите с Каин, съм стигал до момент, в който ми се е искало да управлявам Разиел. Често пъти пък е било обратно. Ето че сега, на петата геймка от поредицата, разработчиците предлагат на мен и на всички останали почитатели на серията или просто любители на този тип игри да се побием и с двамата на едно място. Разбира се, не с двамата едновременно. ;] Сюжетът, с който ще се сблъскаме, е сложен и оплетен. Ако разбирате езика на Шекспир и сте фен на поредицата, играта просто ще допълни това, което не сте разбрал за героите и историята около тях в предишните части. Ако сте нов в тази вселена, но сте почитател на компютърни приключения, ще се потопите в един доста кървав и продължителен адвенчър.

Историята на тази част започва със завръщане към тъмните времена на Nosgoth, когато вампирът Kain преследва ангела-отмъстител Raziel. Но този път и двамата са изправени пред Hylden – раса с невиждано мощна сила и нечувано зла армия. Сменяйки героите, с които играете в различните фази на играта, се потапяте в две успоредни приключения, чиято крайна цел е да преборите Hylden. И да премахнете заплахата, надвисвала над земите на Nosgoth и грозяща ги с вечно проклятие.

Преди това да стане факт двамата герои се сблъскват с орди от чудовищни врагове, които трябва да ликвидират в продължителни и свирепи битки. На тях в Defiance определено е наблегнато. Не са забравени и адвенчър елементите. Не е развален и цялостният облик, създаден от Blood Omen и Legacy of Cain. Дефакто в тази част на иг

да преминем към промените направени от авторите

Графиката е определено подобрена. Енджинът, с който е изпълнена играта, изстисква максимално възможностите на вашата видео- и аудиокарта, както и голям процент от екстрите на DirectX 9. При една по-мощна система, комбинирана с добри колони, ще можете да се накефите на страхотна графика и много добре пипнати звук и музика. Kain и Raziel са моделирани и текстурирани перфектно, движенията им са още по-загладени от предишните части.

Околната среда също е на същото ви-

3RD PERSON ACTION ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Eidos Interactive/Crystal Dynamics
сайт	www.legacyofkain.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC,PS, PS2, X-Box

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ

ВРАГОВЕ

Sarafan warriors
Монашеска секта, съставена от войни-свещеници. Те водят религиозна война срещу вампирската заплаха, надвиснала над Nosgoth. Страховити бойци, прочути с безпощадност и фанатично отдаване на мисията си. Често пъти са придружавани от магьосници в битките си.

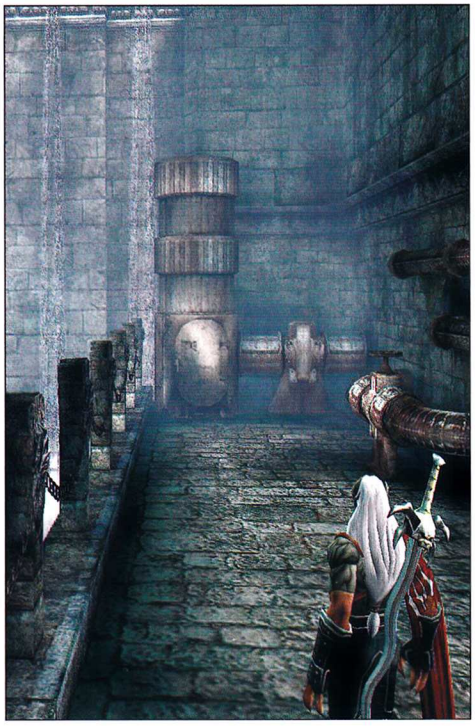
Vampire Hunters
Те са създадени като армия наемници по времето на избиването на вампири от Moebius. За разлика сектантсткатa армия те са по-скоро главорези, отколкото стройна войска. Това обаче не ги прави по-малко свирепи и опасни.

Revenant
Древни врагове на вампирите, прокудени в друго измерение от магьосниците. При разпадането на Circle of Nine отново се промъкват обратно и използвайки тела на хора, повеждат за пореден път битката си.

Sluagh
Мършоядите на подземния свят. Хранят се с изгубени души в призрачната реалност. Обикновено нападат на група и са безмилостни.

соко ниво. Средновековната и готическа архитектура са детайлно направени и дори леко екстравагантни. Ако играете с Raziel и сте в призрачния свят, всичко добива леко размит вид, който обаче при продължителен престой там става леко неприятен. Екипът от Crystal Dynamics са се постарали всички тези екстри да не влияят на геймплея – дори и при много движения в битка с няколко противници не се усеща неприятно забавяне и насичане на картината. Сенките и светлините също са изключително реални и само допринасят за подсилване на ефекта и атмосферата. Ако PC-то ви е по-мощно, може да опитате резолюции от 1600x1200 при 32 битов цвят, с тройно буфериране, филтриране на текстурите и пуснат антиалайзинг. Резултатът е просто зашеметяващ, но за жалост кадрите в секунди падат драстично. Но на средна машина играта се държи напълно нормално на резолюция от 1024x768 при 32 бита на цвят и надути останалите екстри на макс. Освен това възможностите за настройка са много и ако имате проблеми с изображението или звука, можете да ги побъзикате. Нещата ще се оправят.

Местата, които ще посетите, включват познатите ни от предишните игри Sarafan Stronghold, Underworld, Pillars, Avernus Cathedral, Vorador's Mansion и Vam-



pire Citadel. На всяко от тях дизайнерите и програмистите са придали собствена атмосфера.

Музиката и звука са правени от същия екип, работил за много от игрите на Eidos: Tomb Raider, Deus Ex, Commandos, Hitman. Гласовете на Kain и Raziel отново са на Michael Bell и Simon Templeman. Bell е звучал във филма Incredible Hulk, както и в добре познатите ни от Cartoon Network серии за Tom and Jerry и Scooby-Doo. Templeman също е известен глас в Холивуд. Той дублира доктор DooM от Incredible Hulk, както и главния герой в "Бойно поле: Земя".

Други подобрения са свързани с

уменията на нашите герои

И по-точно в системата за водене на бой. Най-радикалната промяна идва от нововъведената телекинеза. С нея може да задържате враговете във въздуха или да ги отхвърляте далеч от вас, както и да ги мятате от мост, по стълби или в огън. Гениално е хрумването да ги блъснете към стена, на която има метална кука, където те да се закарфичат като пеперуди от колекцията на някой природонаучен музей! Ако се изкефите на това умение, може да намерите много негови приложения, които да направят боищата по-дълги и приятни. То ще ви бъде полезно и при решаване на някои от пъзелите, пред които сте поставен с напредването ви в играта.

Друга екстра е възможността за атака отгоре надолу (а ла добрите стари хонконгски филми с Джеки Чан), както и това, че мечовете могат да бъдат усилвани с fire, lightning и ісе енергия. Определено добро впечатление правят и комботата. Освен че комбинират няколко удара, могат да се ползват и с гореспоменатите умения за местене, както и със завършващ удар по ваш избор... Макар че и Kain, и Raziel са с меч в ръка, те имат различен стил при водене на битките. За да не се чувствате прецакани при смяна на героя, знайте, че и двамата са балансирани успешно. Комботата им не са нестандартни, просто използват различни сили.

За да се възстановява, Kain пие кръв, а Raziel изсмуква души. Каин може да прескача големи цепнатини и пропасти, да се превръща в прилеп и така да прелита определени разстояния и да минава през врати, а Разиел може да планира и да се дематериализира. Уникалното умение на вампира е, че може да плавно да се спуска при падане и бързо да отскача. Но, както знаем, този вид кръволоци не понасят вода. Оттук е извадено и неповторимото качество на другия герой – ангела: той може да плува и дори да атакува, когато е под водата. Играта с Каин е по-екшън ориентирана, а тази с Разиел е повече адвенчър, може би заради познатото

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

ГЕРОИТЕ В ИГРАТА

Kain
Хитър и безжалостен, вампирът Kain се бори срещу застъпниците на The Fate (Вярата). Целта му е една – тяхното унищожение. Столетия наред той преследва амбицията си да заеме длъжността Balance Guardian, което ще върне Nosgoth на вампирите. Kain смята, че единственият, който може да му помогне, е Raziel. Въоръжен с легендарния меч Reaver – оръжието, което държи Raziel в магически плен, той прави всичко възможно, за да си възстанови миналото.

Raziel
Бил един от най-добрите подчинени на Kain. В ръка с призрачното оръжие Soul Reaver, той се стреми да разкрие истината за миналото на Nosgoth. Raziel иска научи повече за изковаването на това мистично оръжие и да се отърве от оковите, с които то го държи в плен.

Varador
Един от най-древните и могъщи вампири. Свидетел на изтреблението на голяма част от расата си. Това го прави нахъсан и склонен към отмъщение.

Moebius
Един от най-старите членове на Circle of Nine (обединението от магьосници, положило клетва са служат и пазят Колоните на Насгот (Pillars of Nosgoth). Известен още с името Time Streamer, той е пазач на Колоната на Времето. Обладава достатъчно мощ, за да подчинява хода на историята и да манипулира историята.

Mortanius
Некромант. Най-древният член на Кръга на Деветимата, заслужил да охранява Колоната на Смъртта. Изкушен от тъмната страна, той разрушава Кръга и събаря Колоните.

Ariel
Служила в Circle of Nine. Убита от Mortanius.

Janos
Представител на вампирската раса, населявала Nasgoth. При една от битките с наемници, сърцето му е изтръгнато и запазено като трофей, наречен "Heart of Darkness". Той е бил един от свидетелите на правенето на меча Reaver (оръжието на Kain) и единствен знае тайната на изковаването му. След смъртта му истината за това потъва в небитието.

Elder God
Най-древното същество. Няма определена форма и размер. Лежи в дълбините на света. Негова отговорност са затварянето на кръга от смърт, раждане и прераждане. Желае изтреблението на вампирската раса, чиито души не са му подчинени. Затова той превръща Raziel в свой отмъстител и събирач на вампирски души.

му умение да се прехвърля от материалния към призрачния свят и обратно.

Враговете, на чиято смърт ще се насладите, са разнообразни. Sarafan Warrior, Vampire Hunters, Revenants и Sluagh. На тях съм отделил специално каре, за да добиете по-добра престава кой откъде идва и за какво се бори.

Онова, което не ми направи много добро впечатление, е хвалената като революционна нова система на следене на героя, смело наречена от Eidos и Crystal Dynamics

Кинематографска камера

Определено идеята не е лоша, но все още има моменти, в които изпускате Kain (или Raziel) от поглед. Това обикновено се случва, когато се движите назад. Често пъти дори не можете да разберете накъде се премествате и какви ги вършите в пространството.

При решаване на загадки това не ви помага много, да не кажа, че дори ви обърква. Но възможността да сменяте свободна и реещa се камера в повечето случаи решава този проблем. И все пак при битки се появяват и моменти, в които врагът не се вижда или вие сте скрит зад някой обект. Други кофти проблеми, с които се сблъсках при бой, бяха заклещването в стени, потъването в привидно твърди предмети (камъни, пода на катедрала и т.н.) и познатото сблъскване с невидима стена. Не особено приятна е и линейността на играта. Макар и нивата да са големи, враговете – много на брой и видове, постоянната смяна на битка с пъзел и пъзел с битка, допълнени със слушане на малко история, в един момент омръзват леко...

Но какъв по-добър повод да отидете на кафе с приятелката си, да отскочите до училище или просто да почетете книга? Разбира се, тези извънгеймърски забавления не могат да бъдат прекалено дълги, защото след това Legacy of Kain: Defiance отново ще ви очаква.

Пеню Дачев

Освежи дигиталния си свят
флаш продукти и аксесоари
Transcend

JetFlashM - USB MP3 плеър и диктофон

- Малък, лек и удобен
- True Plug and Play инсталация без драйвери
- MP3 и WMA формати
- До 12 часа възпроизвеждане само с една батерия AAA
- До 36 часа гласов запис
- Модерен дизайн със слушалки и каишка за врат
- Възможност за онлайн ъпгрейд на софтуера (firmware)

Верига магазини "Jeff", Верига магазини "Handy"
Steto - бул. "Черни връх" 17; тел: 02/96 33 661
Technolux - бул. "Европа" 119
Softcom97 - бул. "Христо Ботев" 29; бул. "Янко Сакъзов" 60
Кунторов ЕООД - бул. "Г.С. Раковски" 122а; тел: 02/984 82 45
Alex Systems - ъгъла на бул."Княгиня Мария Луиза" и ул."Поп Богомил" ; тел: 02/98 33 190

www.softcom.911.bg
www.scomms.eshop.bg
www.market.bg
www.office.bg
www.pcpazar.com

SC Soft Communications Ltd.
www.scomms.com, sales@scomms.com
телефон за контакти: 02/950 23 25

фирмата търси дистрибутори за цялата страна

Денят и нощта се гонят
във вечен кръговрат.
Изгряват империи,
после загиват.
Богове и народи
потъват в забрава,
но цикълът на Седемте луни
продължава...

из "Да надбягаш съдбата"

Хроники на седемте луни: Да надбягаш съдбата

Докато Ланс се смееше безумно на победата си, Лекс използваше момента да разплита мрежата. Разконцентрацията на лечителя му помагаше, но заклинанието бе направено от висш маг със стотици години опит и младият му колега сякаш драскаше с нокти по стена. Вложи цялото си умение във всеки следващ възел и отчаяно се мъчеше да си припомни наученото през краткия магьоснически стаж.

- Аз бях този, който прати душесмъка след Джерард! - продължи да се хвали Ланс. - Аз бях този, който превзе съзнанието на Саймън и го свърза с Наррууk-Хан. Аз бях този, който му отвори драконовата порта и му помогна да открадне меча! Аз и само аз! Аз бях този мистериозен тъмнопоклонник, който никой не подозираше. Всички се обвинявахте един друг, докато Аз разяждах академията отвътре и отровата ми се впиваше все по-дълбоко и по-дълбоко! Мислеше, че си измислил всичко, нали Кристофър! Да спасиш магията с онова глупаво пророчество и избраниците. Ето, че аз обърнах тези неща в моя полза и сега светът ще бъде мой! Мой и на Госпо...

Ланс усети приближаващата жега и рязко се обърна. Преди яростния огнен поток да го залее, той закри с ръце лицето си и изкрещя. Пламъците го обгърнаха в златните си обятия от жупел и около него се изви гъст дим. Освободеният Лекс морно отпусна ръце и разнесе пушека. Овъгленото тяло на мага бе обезобразено. От робата и косата му нямаше и помен, а кожата му се бе сбръчкала като смачкана хартия.

Младият маг примигна и с ужас забеляза как тялото на Ланс започна да регенерира. Възстановяваше се за части от мига и докато успее да реагира, лечителят помръдна.

Лекс разпери пръсти и запрати със свистене порой от ледени остриета към врага. Преди това обаче Ланс успя да вдигне ръка и да запрати своите потоци. Ужасната магия, която можеше и да лекува и да убива, се докосна до мозъка на елементалиста, миг преди висулките да се забият в черепа му като игли в череша. Ледът пръсна главата му, отдели я от тялото и черепът се търкулна към краката на един от пророците.

Алексис нададе ужасяващ вик и поитна назад. От докосването на Ланс тялото му се гърчеше в конвулсии, а лявата половина от лицето му бе напълно безчувствена и закачливо потрепваше. С времето шокът от поражения му мозък позагълъхна и младият маг се надигна като пиян. Тялото му се оправяше, но половината от лицето му се бе спаружила като на старец и той издаваше стон след стон. Очите му с ужас проследиха появяващите се на пергамента слова.

Лекс погали тялото на Кристофър за последен път, извика яростно и грабна няколко свитъка. Тичаше с всички сили и бъскаше по пътя си белите слуги. Трябваше да намери Донован, в момента това бе единствената мисъл в главата му. Лявата половина от лицето му продължаваше да се гърчи и потрепва, но той не й обръщаше внимание. Думите на пророчеството ехтяха в съзнанието му и се забиваха в черепа му като пирони.

"Онзи, който със съдбата се надпреварва, ще спаси света, за да погуби вселената, а когато небесното момче умре, злото над душите ще пирува."

Енгри Айрзнсмит

Този брой следновогодишно ще ви представя един от родните демиурзи. Той се казва Тучи, ученик е, но това не му пречи да се опитва да тича заедно с фентъзи кумирите на нашето поколение. И го прави успешно, ако трябва да сме точни... но нека той каже нещо повече за себе си и за това, което е подготвил за родните фентъзи маниаци...

Орлин: *Здравей, Тучи. Може би първо ще е най-добре да се представиш на нашите читатели.*

Тучи: Здравейте, казвам се Васил Тучков, на седемнайсет години съм и се занимавам с писане на книги и ролеви игри. До два-три месеца предстои да излезе първият ми роман, най-вероятно под печата на издателство "Бард".

Орлин: *От колко време се занимаваш с ролеви игри? Какъв опит имаш?*

Тучи: Играя настолни ерпегета от около три-четири години. Мисля, че съм достатъчно вещ в тази област, макар и повече като водещ, отколкото като играч. Играл съм ADnD, Fuzion, Special, Star Wars d20 и малко DnD 3.

Орлин: *С какво точно си се заел сега? Какво подготвяш?*

Тучи: Тъкмо завърших първата си книга и след издаването ѝ планирам да пусна и авторска ролева игра, която ще е напълно по света на книгата. Ролевата игра също е фентъзи и ще позволява изключителна свобода и разнообразие.

Орлин: *Разкажи ни повече за книгата, която смяташ да пускаш.*

Тучи: Романът е част от бъдеща трилогия, наречена "Хроники на Седемте луни". Първата книга се казва "Да надбягаш съдбата" и е типично фентъзи, с постапокалиптични елементи и солидна доза мрачност. В изданието ще има географски карти и илюстрации, които също са мои.

Орлин: ***Разкажи ни и за авторския ти свят.***

Тучи: Нарича се Киил и преди четири хиляди години е претърпял съдбовен катаклизъм, който е потопил по-голямата част от света му на дъното на океана. Въпреки това адаптивните видове, като хората например, са се приспособили и освен двата континента, останали на повърхността – Азраил и Алкайн, има стотици други места за обитаване. Корабни градове, сформирани от десетки хиляди плавателни съдове, непристъпни каньони, прокопани планини, градове в облаците и много, много други.

Киил е населяван освен от хора и от всевъзможни същества, летящи и подводни, сухоземни и междупространствени, едно от друго по-странни. Освен водния свят има и още три измерения – Огледалното, пълна противоположност на Киил, което е огнена пустиня, и Бездънното – обител на ужасяващия Архидемон Наррук-Хан.

Орлин: *Сподели ни нещо ексклузивно – нещо, което не си казвал на никой друг. :)*

Тучи: Един от главните герои умира в третата книга заедно с целия свят, който потъва в разруха, и другият главен персонаж, като полубог, трябва да намери начин да върне времето назад. А времето, като повечето контролиращи божества, не е много отзивчиво, прави каквото си иска и дори ускорява своя ход в ущърб на героя.

Орлин: *Кога да очакваме твоите произведения, книгата, ролевата игра?*

Тучи: Книгата, както по-горе споменах, скоро – напролет. А колкото до ролевата игра... Стига да има интерес към проекта, и тя ще види бял свят и мога да гарантирам, че няма да разочарова почитателите на жанра. Също ще подшушна, че вече ми изпадна евентуално предложение за издаване на ролевата система, но няма да издавам повече, защото съм суеверен и смятам, че е на лоша поличба.

Орлин: *Пожелай нещо на нашите читатели по случай новата година.*

Тучи: Много късмет и игри, защото ако спрем да играем, значи сме умрели. :)

интервюто взе Орлин Широв

STEAMLAND

Влакове vs. влакове. Нека битката да започне... сега!

Steamland е доста нестандартна и изпълнена с умерена доза свежо чувство за хумор чаровна стратегическа игра. Тя ще ви въведе в далечен и отдавна забравен фантастичен свят, където цивилизацията на парните роботи процъфтява и се намира в своя златен век. Място, където земята е разсечена от всеобхватни и постоянно преплитащи се железопътни линии, а влаковете и роботите са нейните истински господари – трудолюбиви машини, стремящи към едноединствено нещо: към блаженото щастие...

Но, както добре знаете, доброто не може да съществува без своя най-верен партньор – злото. И в една мрачна и непрогледна нощ алчният Кхон-Ка-До извършил най-долната постъпка в живота си. Той откраднал древното зъбно колело – реликва, която изпълнявала функцията на слънце в страната на миролюбивите роботи, и избягал по най-долния възможен начин. Това, естествено, предизвикало жестока, свещена и чаркопроливна война, която изправила лице в лице не кого да е, а самите парни влакове. И именно вие, четящите тези редове, ще поведете армии на добрите стоманени кашони в битка, крайният изход от която ще зависи съдбата на цялата цивилизация на парните роботи. А ако успеете да възвърнете откраднатото съкровище, ви очакват несметни съкровища и награди!

Най-нестандартната война, която сте виждали

Сама по себе си Steamland е изключително странна и нетипична за стратегическия жанр игра. Това, което я отличава от всички останали заглавия н а пазара, е фактът, че контролирате тежкобронирани и въоръжени до зъби влакове, създадени с една-единствена цел – да унищожите досадния противник. Задачата ви се усложнява от това, че машините могат да се движат единствено по съществуващите вече железопътни линии. А не си правете илюзии, че покрай тях не дебнат купища опасности и невиждани досега чудовища.

STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Gramis / Gromada
сайт	http://www.gramis.com
хардуер	Pentium 233 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8
платформа	PC

В самото начало на войната ще бъдете удостоени с командването на един съвсем обикновен парен локомотив. Той е лек и маневрен, но не особено мощен. Само с него няма да успеете да навредите на противника си кой знае колко много. Ако искате да покажете на Кхон-Ка-До кой е по-добрият и по-могъщ влак, ще трябва да свържете локомотива си с други допълнителни вагони. В света на Steamland те са най-различни видове и породи. Върху платформите им са инсталирани най-различни оръдия, обикновени и ядрени минохвърлачки, противовъздушни установки, ракетомети, огнехвърлачки и прочие. И за да се възползвате от качествата на тези смъртоносни вагони, ще трябва да ги прикрепите към своя локомотив. По този начин ще сформирате един същински влак-убиец, който може да сравни със земята и най-добре защитеното вражеско укрепление, което има неблагоразумието да се изпречи пред него и да се опита да го спре.

Ако пък решите, че искате да се сражавате по по-брутален начин или пък ви свършат наличните муниции и наблизо нямате специален влак, който да презареди оръдията, то съществува и друга алтернатива за млатене. Става въпрос за т.нар. "блъскане", в което вашата композиция има възможността да се нацепи с все сила в предницата на противниковия локомотив. При това положение обаче рискувате да повредите сериозно и вашата собствена машина. Така че имайте едно на ум, когато използвате атака от този тип.

Помощните сгради и роботи

За да може да победите в тази война, ще трябва да свикнете с ръководенето на няколко изключително важни постройки – фабриката, ремонтното депо, екстракторът на ресурси и крепостта. Първата сграда ще ви позволява да произвеждате нови и по-мощни локомотиви и вагони. Тя има ключово стратегическо значение, така че не я оставяйте в ръцете на врага в никакъв случай! Ремонтното депо, от своя страна, ще поправя всеки закъсал влак за нула време. Екстракторът на ресурси пък ви снабдява със злато, а крепостта изпълнява защитни функции.

Освен влакове из света на Steamland щъкат и най-различни видове дребни роботчета. Те ще ви асистират в почти всеки момент от играта, а когато трябва – ще грабват оръжието и ще ви защитават до последния болт, който остане от тях. Техните оръжия стрелят точно, а духът им е непобедим. Но помнете също така, че роботите не се предават. Когато им свършат патроните, те ще се самовзривят – достоен край за всяка себеуважаваща се машина!

Чудовищата

Не си мислете обаче, че противниковите влакове са единствените ви противници в този фантастичен и шарен свят. Напротив! Steamland се обитава и от едни от най-досадните и смехотворни блатни мухи, които съм виждал. Те имат гадния навик да изникват в най-неподходящия момент и да се опитват да саботират движението на вашите композиции. Тук-там ще срещнете и грозноватите великани от лава. Те са доста злопаметни. Един приятелски съвет от мен – не се заяждате с тях. И не на последно място – коварната твар Чарибдис. Това е ужасяващо блатно чудовище, което се храни с влакове. То е въоръжено с остри зъби и далекобойни оръжия.

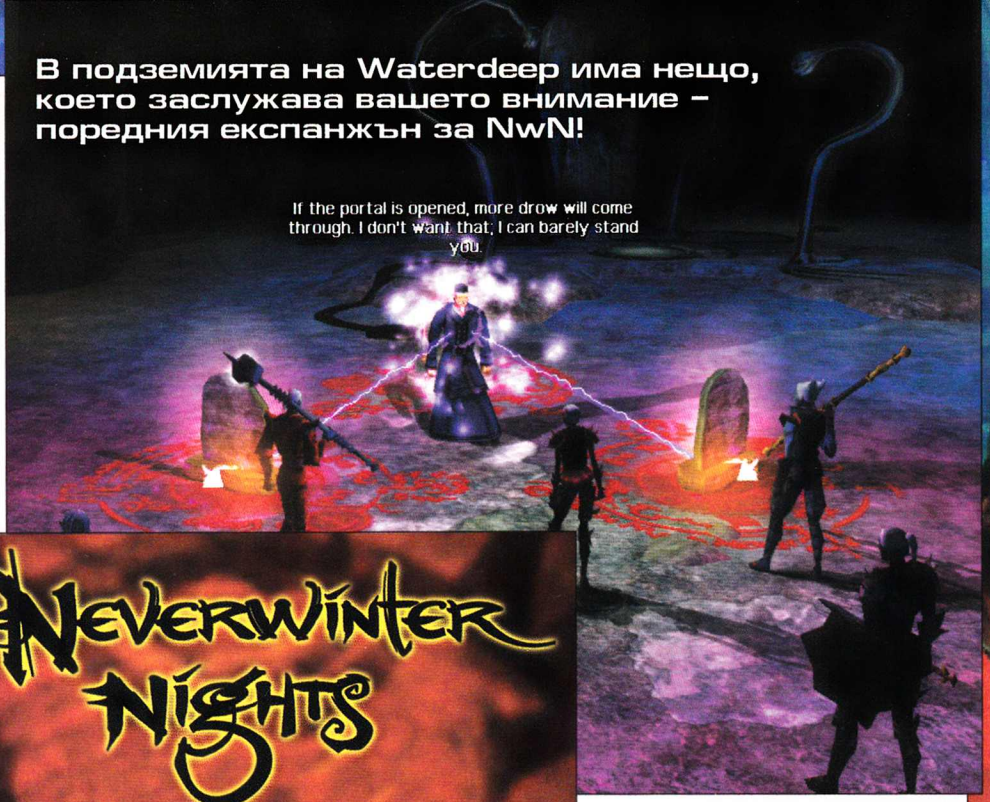
Приятна шаренийка

Макар и изометричната графика на Steamland да не е първа звездна величина, демек това, което напоследък наричаме благинка за окото, нейната визия е доста приятна. Ще станете свидетели на променящи се атмосферни условия и всякакви други страхотни разноцветни ефекти като метеоритен дъжд, вулканични изригвания и вледеняващ сняг. Озвучението е достатъчно добре направено и не дразни слуховите възприятия кой знае колко.

Едно от най-хубавите качества на Steamland е, че е годна за игра от хора на всички възрасти. Нейният опростен и увлекателен геймплей, тънкото чувство за хумор, което наднича иззад всеки ъгъл, и фактът, че е преведена изцяло на български език, правят от нея една от най-достъпните и лесни за усвояване стратегии на пазара. Това може и да не е "най-лъскавата" игра, които някога сте виждали, но безспорно е една от най-странните и оригинални стратегии, на които съм играл в последно време. Дайте й шанс да се докаже и най-малкото – да ви разсмее със своя чудат свят, населен с влакове и роботи.

Владимир Тодоров

В подземията на Waterdeep има нещо, което заслужава вашето внимание – поредния експанжън за NwN!



Neverwinter Nights Hordes of the Underdark

Преди повече от година всички ролеви маниаци с трепет очакваха появата на култовата игра, озаглавена Neverwinter Nights. Когато тя се появи, не един или двама бяха в истински възторг. Възможностите на новото RPG, което трябваше да грабне сърцата на геймърите поне толкова, колкото Baldurs Gate, бяха неизброимо много. Най-основният плюс обаче беше добре замисленият Aurora енджин, който позволяваше /и до момента позволява/ всякакви импровизации на тема приключения, модули и модулчета. Той, не само че работи с готови текстури и полигони, но и дава възможността за написване на каквито ви душа поиска скриптове (няма да забравя модула, в който играете жена и през цялото приключение ви се налага да боравите с устата си). Точно поради тази причина множество фенове се заеха с нелеката задача да създават модули, модулчета и мини игрички (като шах), а самите BioWare пък обещаха няколко експанжъна.

След като всички зарибени имаха възможността да опитат първото продължение на вече превърналата се в класика игра, озаглавено Shadows of the Undrentide, дойде ред и за второто. То няма нищо общо със сюжетите на оригиналната игра и на излязлото продължение, а следва собствена сюжетна линия и може да бъде определено като един много добър модул.

Това обаче може да се каже за приключението към Hordes of the Underdark, защото не трябва да забравяме факта, че продължението прави и концептуални промени и подобрения и по енджина и геймплея, за които ще стане дума малко по-късно.

Самото приключение е добре заплетено, интересно е и със сигурност ще задържи геймърите за доста дълго време (според авторите превъртането идва след около 20-30 часа гейминг).

Проблемът този път се заплита около градчето Waterdeep (познато ни от Baldurs Gate 1), в чиито подземия полуделият магьосник Халастер е изпуснал контрола над създанията си и те нападат повърхността.

Или поне такава е първоначалната хипотеза...

Интересно става, когато на земята се материализират drow елфи (подземни, тъмни създания) и започват да убиват и ограбват наред, като накрая и самият вие бивате ограбен и оставен по адамово бельо. Естествено, местният кръчмар се оказва достатъчно инициативен и събира дружинка, която трябва да слезе в подземията на Waterdeep и да разбере какво се случва. Култовата личност – ВИЕ, също влиза в тази сметка....

Казвам култовата личност, защото в Hordes of the Underdark наистина сте такъв. Това приключение не е за персонажи първо ниво, а е за вече доказали се герои. Точно поради тази причина вашето име е добре познато на живеещите в малкото градче.

Подът, от който можете да стартирате в Hordes of the Underdark, е 15 ниво, но това не трябва да ви стряска, ако сте новаци. Голямата колекция от готови персонажи дава избор от отговарящи на тези изисквания герои, а възможността сами да си направите герой и да стартирате автоматично от нужното ниво, също е налице.

Новостта при character creation-ът се крие в това, че авторите са добавили няколко нови престижни класа. Така те стават общо 11, като новите са Shifter, Pale Master, Red Dragon Disciple, Champion of Torm, Dwarven Defender и Weapon Master. Присъства и възможността всеки един герой да стане Еріс.

Най-интересен е обаче таванът за нивата. Вече няма да имате ограничение на 20-то ниво, а

D&D RPG

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1+3 CD
издател	Atari/Bioware
сайт	http://nwn.bioware.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

ще можете да се повдигнете два пъти по-нависоко – level 40

Това вече е една наистина впечатляваща цифра, като над 30 ниво персонажите вече стават нещо като полубогове.

Продължавайки с новостите, съм длъжен да спомена за добавените нови терени (tilesets), като те наистина спомагат за по реалистичното пресъздаване на атмосферата в подземията на Underdark. Друга концептуална промяна е добавената crafting система (система за производство на различни предмети), благодарение на която можете да променяте външния вид на предметите си (брони, оръжия) и да ги направите такива, каквито желаете.

Връщайки се на приключението, трябва да ви спомена, че в него ще срещнете доста стари познати, като Linu Lanaeral, Tomi, Daelan Red-Tiger и дразнещия, но безценен коболд Deekin. Те ще могат да ви помагат в приключението ви, като в поредния експанжън ще можете да се възползвате от сътрудничеството не на един, а на цели двама henchmen-и. Бъдете сигурни обаче, че ще имате нужда от тяхната помощ. В Hordes of the Underdark има много битки с трудни и разнообразни противници (като Drider, Duergar, Drow, Umber Hulk, Mind Flayer, extra-planer чудовища и много други), в които наистина ще бъде добре да имате някого до вас.

Редом с лютите битки в играта ще срещнете и

много заплетени и интересни куестове

като доста често ще ви се налага да събирате различни компоненти, които ще трябва да комбинирате в едно цяло.

Ако трябва да класирам това приключение редом с оригиналния NwN и SoU, мисля че то седи на пиедестала, редом с оригиналния NwN (като на моменти е дори и по-интересно). То е адски оригинално, интересно и зарибяващо, че на моменти направо се впечатлявах от фантазията на момчетата от BioWare. Те дотолкова са пресъздали атмосферата, че за целта вече и вашите асистенти се намесват в разговорите, говорят помежду си и ви занимават със собствените си проблеми. Общо взето усещането е напълно ролево и се доближава доста до перфектния електронен вариант на ролплеинг.

Последните новости, за които ще спомена, в никакъв случай не бива да бъдат поставяни на последно място по важност. Става въпрос за огромното разнообразие от нови предмети и дрънкулки и за

променената "town-portal" система

Говорейки за разнообразието в инвентара ви, съм длъжен да кажа за множеството нови брони, оръжия, пръстени и огърлици, които вече имат модификатори +6, +7 и нагоре. Трябва да спомена и за множеството предмети, заредени с магическа енергия, която можете да ползвате по определен брой пъти, като чаши, жезълчета и други. Външният вид на някои аксесоари е наистина впечатляващ и вече можете да си направите наистина зрелищен на външен вид маг или боец.

Когато става дума за новата система за транспортиране от точка до точка, трябва да спомена, че тя е подобрена и изчистена. Сега преместването става благодарение на reaper stone, с които можете да поставяте портали където си поискате, и когато пожелаете, можете да се телепортирате на желаното място. Това не само, че е по-удобен начин, но е и по-оригинален, защото телепортът тип Diablo вече определено е доста изтъркан.

Говорейки за новостите, трябва да спомена и за новата система за контрол над камерата, която вече дава по-различен, подобрен зуум и възможност за движение нагоре и надолу по вертикала.

В графично отношение Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark не предлага нищо повече от предшествениците си, имайки предвид, че енджинът Aurora е претърпял само леки графични промени. Въпреки това голяма част от магиите от високите нива предлагат

истинска графична лудост от светлини и пукотевици

а новите терени изглеждат различно и любопитно. Музиката е познатата ни класика от предишните две части, като композитор отново е Jeremy Soule, който се е справил чудесно.

Общо взето Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark е задължителна игра за всички фенове на поредицата, като горещо я препоръчвам и на тези, които не са пробвали предишните приключения от култовото RPG.

Орлин Широв

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

Играта е толкова жестока, колко си ти!

POSTAL 2 Share The Pain

Когато преди няколко месеца на пазара се появи Postal 2, той предизвика очаквана сензация. Това беше разбираемо като се има предвид славата на първата част на играта. Не на последно място публичният интерес беше подхранван от факта, че играта официално беше забранена в Щатите и някои държави в Западна Европа. Съвсем закономерно втората част пожъна голям пазарен успех, а в умовете на хилядите фенове се затвърди култовият статус на заглавието. Отново имаше много кръв и поругани граждани и животни. Геймплеят беше на очакваното зарибяващо ниво. Но въпреки приятните впечатления от играта нещо и липсваше. И ето, че сега разработчиците от Running with Scissors запълват тази празнина с Postal 2: Share The Pain.

По своята същност този пакет на играта представлява

чисто нов мултиплейър мод

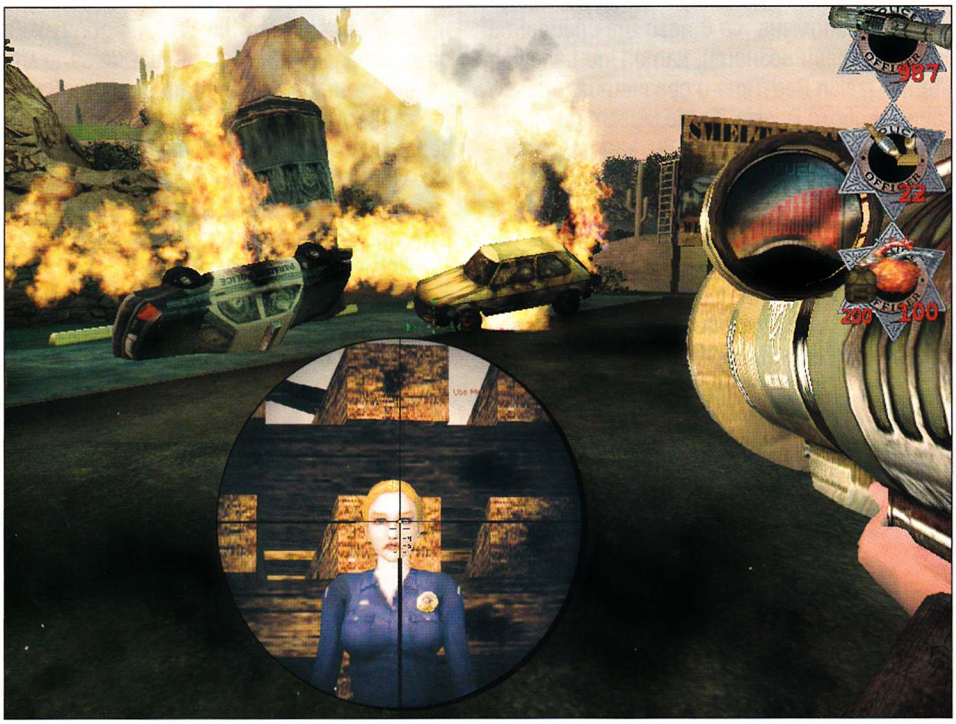
плюс подобрена и оптимизирана версия на сингълплейъра. Не може да не се отбележи, че акцентът определено е поставен върху играта в мрежа. Разбира се, самостоятелните мисии също са напудрени и са премахнати някои бъгове. За да се сдобиете с Postal 2: Share The Pain, има два начина. Естествено и двата са платени. Първият е да си купите напълно новото ексклузивно копие. Другият е да се сдобиете със специалния ъпдейт, който включва в себе си пач за соловите нива и новия мултиплейър. Само пачът се предлага и безплатно за сваляне. След като изпълните някоя от тези стъпки, вие сте готови да се насладите отново на психологическия трилър, наречен Postal 2.

Първо ще се спра на промените и подобренията в сингълплейъра, защото колкото и да са малки те, екипът, създал играта, е хвърлил усилия и те трябва да се отбележат. За съжаление ще започна с един недостатък. Това е адски бавното зареждане на самата игра, а също така и на всяко отделно подниво, нещо характерно за първия Postal 2. Разработчиците специално са отбелязали "faster load times" в информацията за Share The Pain. Както често се случва, нищо подобно не се забелязва. Отново всеки геймър ще се сблъска с

мудно и досадно зареждане

За щастие това не е болка за умиране. Играта разчита на поостарелия, но изпитан енджин на Unreal. Отново по нивата се леят човешки течности и тичат обезумели от своя изкуствен интелект NPC или Non-Player Characters (всички останали освен вас). За своя изненада открих, че AI е за всички. Без никакви проблеми си поиграх с моето куче. Аз подритвах отрязаните глави, а то ми ги носеше. Каква идилия. Но нека се върнем към останалите нови екстри. Добавено е ново оръжие. Наречено е "Weapon of Mass Destruction", но всъщност е обикновено РПГ. При него бонусът е, че може да зареждате всяка ракета с определено количество гориво. Така контролирате далечината на полета ѝ. Има и две нови карти – Underhub и Tora Bora. Прибавени са и две допъл-

ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Running With Scissors
сайт	www.gopostal.com
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC



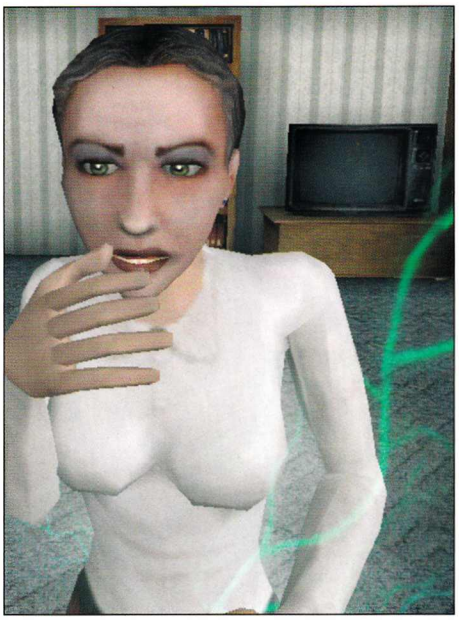
tel. 973 35 87
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245

нителни нива на трудност. Става дума за Insano и They hate Me. При последното всеки, който има оръжие, започва да те стреля, щом те види, а полицаите вече не се стремят да те арестуват, а да те очистят. Нововъведение са и трасиращите своята траектория куршуми. Наборът от чийтове, достъпен след превъртане на играта, е допълнен с няколко интересни хрумвания. Като цяло това са промените, направени в сингълплейъра. Сега е време да обърнем внимание на черешката на тортата – мултиплейъра.

В създаването му са вложени много усилия. Това най-ясно си проличава от многобройните менюта. Те дават възможност за персонализация на всички настройки на играта в мрежа, за които се сетите. Много приятна и полезна опция е наличието на едитор за карти. Отново се използва енджинът на Unreal Editor. Благодарение на него имате неограничени възможности да творите. Можете да променяте сградите, мебелировката в тях, да избирате местоположението, задачите и вида на NPC-тата и изобщо каквото ви хрумне. Всеки модел NPC по ваше желание може да използва точно определено оръжие. На разположение е и екстрата да създадете свой собствен мод за Postal 2. Приятните изненади не спират дотук.

Мултиплейърът включва 14 напълно нови нива

Убеден съм, че те ще задоволят вкуса и на най-претенциозните геймъри. Големината на всяка от картите е достатъчна, за да се загубите без проблем. В играта има вграден браузър за сървъри, което определено улеснява играчите. Не са пренебрегнати и хората без кабелен нет. Те могат да се насладят на мултиплейъра посредством ботове, вградени в самата игра. Всеки може сам да определя броя им и нивото на тяхната интелигентност. Може би за забавление те са наречени morons (слабоумни). Това определено не отговаря на истината. При коефициент на интелигентност 100 ботовете ще затруднят максимално всеки. Режимите на игра в мрежа са 4. Два от тях са стандартни. Става дума за Deathmatch и Team Deathmatch. При първия имате на разположение 25 скина, включително тези на Гари Колман и Осама. При втория можете да избирате между 19 различни отбора, в това число Team Taliban и The Gimps. Следващите два режима на игра са специфични само за Postal 2: Share The Pain. Единият се нарича Snatch (грабвам). При него два отбора се бият за невероятните Postal Babes. Всеки тим има своя мацка, която мързеливо се изтяга в базата на огромно легло с форма на сърце. Задачата е да завлечете девойката на противниците в своята спалня и по възможност да предпазите вашата гърла от отмъкване. Колкото повече отвличания, толкова по-добре. Последният мод за мултиплейъра се нарича Grab. Целта е да съберете 10 торби, разпръснати из цялото ниво. Който ги вземе пръв, печели. Уловката е, че всяко чувалче удвоява силите ви или по-скоро щетите, които нанасяте на враговете си. Със 7-8 торбички на гръб сте почти непобедим. С един изстрел от пистолет убивате всеки. Ще спомена няколко дребни екстри, които обаче многократно увеличават трудността и същевременно удоволствието. Например опцията low gravitation без проблеми ви помага да прескачате от покрив на покрив или да летите из големите зали. Също така и в четирите режима на игра победителят получава специално внимание. При него се появяват две полуголи девойки, които танцуват и се опипват докато се зареди следващата карта.



С пускането на пазара на Postal 2: Share The Pain играта определено доби завършен вид. Сега тя е напълно конкурентноспособна на останалите 3D шутъри. Убеден съм, че култовият й статус скоро ще я направи популярна online пуцалка. Искрено се надявам, че съвсем скоро и ние, българските и фенове, ще можем да шерваме пейна на родни сървъри. Както казват самите и създатели – "играта е толкова жестока, колкото си ти".

Димитър Трифинов

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

BEYOND GOOD & EVIL™

Отвъд доброто и злото ви очакват зеленоока красавица, 50-годишно прасе и камера.

Очарователния футуристичен свят на Hyllis настава хаос. Гигантски уродливи създания се спускат от небето и обвиват живите същества в непробиваеми мехури. Телата конвулсират безпомощно. После внезапно застиват...

Макар с къса тъмна коса, придаваща й почти момчешки вид, Jade не може да скрие чара, който се крие в пронизващия й зелен поглед, изпълнен с надежда за живот въпреки загубата на родителите й. Надеждата да подари живот на сираците, за които се грижи в дома – тези малки причудливи същества от различни биологични видове, които я караха да забрави самотата и да открие себе си отново.

За секунди небето се навъси. Светкавици разкъсаха гъстата пелена от облаци и изтръгнаха зеленоокото момиче от състоянието на медитация. Децата се изплашиха до смърт. Jade се опита да активира щита. Енергията беше недостатъчна. Малките детски телца бяха погълнати в мехури, представляващи телата на внезапно появилите се кокалести създания със смъртоносни нокти. Къде е армията, която обеща да пази населението от войната сега?

ACTION/ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	Ubisoft
сайт	http://beyondgoodeil.com/uk/
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS One, PS2, Game Cube, XBox

Оттук нататък управлението над Jade е във вашите ръце. Разполагате с daj-jo (подобно на тояга оръжие). Битките са лесни, а в началото на играта дори по-лесни от „лесни". Чрез натискането на няколко бутона можете да нанасяте различни удари, но атаките ви не са прекалено разнообразни. Красотата на играта обаче, макар и скрита не точно в битките, можем да открием и тук. В саундтрака изключително добре са съчетани класически елементи и хорово пеене с подинамично звучене...

След като разчистите

кокалестите пришълци

започва ново филмче... Jade освобождава децата и бавно пристъпва към зейнала в земята пропаст, в която потъват изчадията. Малките камъчета под краката й започват да подскачат нетърпеливо към пропастта. Тя загубва равновесие. Гигантско създание, подобно на злокобно цвете от кости, я сграбчва и изцежда дъха й. Пленило я в смъртоносна прегръдка, то я завлича под земята. Съзнанието й се замъглява. Изкушаващият покой, който я кани ласкаво в прегръдките на мрака, е прекъснат от виковете на Pey'J – нашето 50-годишно прасе.

Сега поемате управлението и на двамата и се справяте с новото препятствие. Пристигат журналисти, които някак винаги са на подходящото място в подходящото време. Отразяват събитието и ви изкарват герои, но защо не пристигнаха по-рано с подкреплението, което трябваше да ви спаси?

Така стъпка по стъпка затъвате в историята и от една абсолютно достоверна и спокойна ежедневна обстановка, сте

Internet club 35
ТАЛОН
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

въвлечени в лабиринт от предателство, конспирация и подкупност в един странен и очарователен цветен свят на бъдещето.

Основен в геймплея е stealth-елементът

Но и той, както и боят, не може да ви предложи нещо революционно. Оригиналността в геймплея на играта се крие в една на пръв поглед безинтересна незабележителност. Jade е фоторепортер. Наета е да снима всички биологични видове на планетата и чрез фотографиите си получава парични ресурси, които ви трябват в хода играта. Може би не звучи много привлекателно, но всъщност е много оригинално и неочаквано интересно хрумване. Трябва да откривате видовете, които да снимате и да ги издебнете, така че да правите качествени фотографии. Снимайте всичко! Децата в дома за сираци, буболечките, птиците, рибите, дори опонентите и босовете. Има трънка в това, докато избягвате смъртоносните хватки на противниците, да се опитвате да ги хванете в близък план с фотоапарата си.

Разнообразие в геймплея внася и карането на различни превозни средства. Например в началото на играта управлявате лодка. Водите битки и от нея. Докато сте на борда ѝ, се борите и с течението. Освен това трябва и да се съсредоточите и избягвайки различни животоотнемащи препятствия и съобразявайки се с тесните коридорчета на подземен лабиринт, да преследвате друго превозно средство. А ако се забавите, губите пари и започвате преследването отначало, защото има прегради, които се затварят и не можете да настигнете целта си.

Ще решавате и така наречените „пъзели"

Има вероятност и трудността им да се повиши по-късно в играта, но тези, които аз срещнах, се ограничават с това да натискате бутони или да викнете друг герой на помощ. В моя случай това беше вторият играем персонаж, за когото ви споменах в началото на статията – прасето. По-късно в играта се появява и третият играем герой – Double H (по-малкия брат на Трите хикса :-P). Той е войник, заловен от Alpha Sections (лошите) и освободен от Jade. След като тя го спасява, той се присъединява към екипа, който тя води.

Готино хрумване в геймплея (не че е новост де...) е, че можете да говорите с другите герои, които управлявате.

Графиката в играта е не просто шарена. Тя е изключително свежа комбинация от цветове и форми, която е нетипична и много привлекателна, примесена с преувеличени cartoon-образи. Дори главната ни героиня е нетипичен герой, за който са използвани предимно решения в зелено. Очите, устните, дрехите – зелено, зелено и пак зелено...

Изключително ме подразни обаче фактът, че можете да запаметявате играта само на определени места. Както знаете, и това не е новост. Наистина не разбирам защо продължават да се правят игри за PC, които залагат на това „затруднение". Помислих, че създателите са си казали, че щом боят е лесничък, трябва да ни натрапят някаква друга трудност за компенсация. Но за щастие грешах! Въпреки че на пръв поглед можете да запаметявате играта само на определени места, те са разположени почти навсякъде, а и ако все пак успеете да умрете, автоматично се озовавате една стъпка преди фаталния край, така че положението не е толкова трагично.

Много приятно ме изненада и фактът, че играта не залага на боя дотолкова, въпреки че той присъства. Основната идея за Beyond Good and Evil се е родила с историята и геймплеят следва сюжета, а не обратното, което допринася за смислено оформено действие без нелогични пропуски. Интересен е и фактът, че играта, разработвана три години, се заражда в главата на един човек, който сам извършва основната работа по проекта си. Става дума за Michel Ancel – създателят на Rayman. Beyond Good and Evil често е сравнявана и със Zelda: The Wind Waker и Metal Gear Solid.

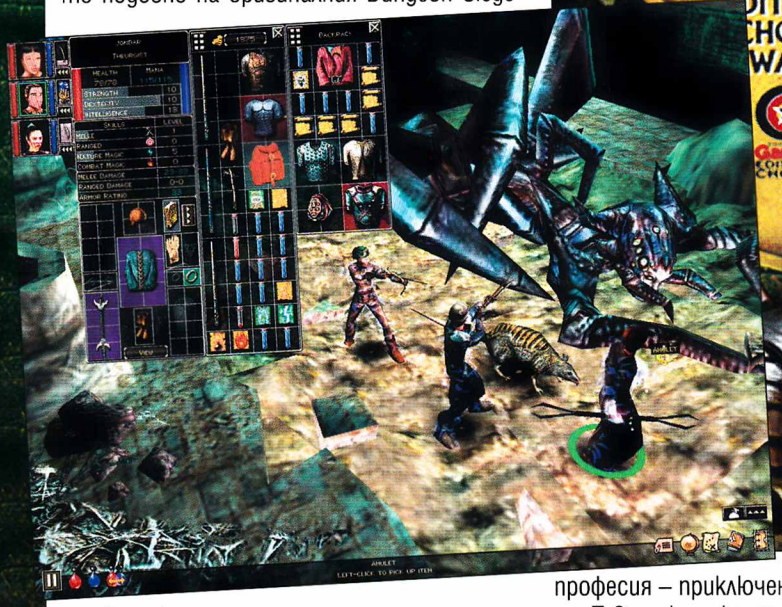
Като цяло определено си заслужава да си дадете парите за тази игра. Оригиналните хрумвания и богато обагреният свят на бъдещето превъзхождат многократно малките пропуски. Така че намерете си я непременно.

Лили Стоилова

Dungeon Siege™ Legends of Aranna

Пост-Diablo периодът продължава с пълна пара

Спомняте си Dungeon Siege, нали? Тази дива и красива екшън ролева игра, разпространявана от Microsoft и видяла бял свят през лето господне 2002-ро? Тя си бе един чист, но сполучлив клонинг на Diablo с някоя и друга оригинална хрумка. Legends of Aranna, нейният експанжън, е свидетелство за стриктното следване на абсолютно същия модел. Разработчиците му от Mad Doc са шмръкнали по още една-две идеи от маниашкото Blizzard-ско творение и са добавили дузина забележителни новаторски геймплей екстри, които подобно на оригиналния Dungeon Siege



ще ви накарат да се плеснете по челото от изненада. Убедете се сами...

Легендите за Аранна

Експанжънът ще ви върне обратно в земите на магическото кралство Ееб и въобще на целия континент Аранна и ще ви забърка в поредната фентъзи интрига. От една страна, гадно и миришещо зло се е събудило от многогодишен сън и копнее за отмъщение. А вие, от друга, искате да го утрепете и да му попречите да унищожи утраените – древните хора-магьосници, които някога са владеели земите на Аранна. Междувременно пък ще се опитате да откриете какво точно се е случило с отдавна изчезналите ви родители (по професия – приключенци).

Това накратко са основните ви задължения в този експанжън, като единственото нещо, което стои между вас и крайната цел, са тонове чудовища, които ще се сипят пред очите ви в промишлени количества. Dungeon Siege-ветераните са наясно какво точно имам предвид. Тази игра е съсредоточена изцяло върху воденето на сражения (да не забравяме и безкрайното трошене на бурета с съсметчета), а ролевите елементи в нея са поопростени и пригодени и за най-незапознатите с жанра геймъри. Именно този факт предизвика рояк от смесени реакции по отношение на Dungeon Siege. Едни отчетоха достойнствата на играта и я харесаха, а други се изплюха безцеремонно върху нейната семплост и Diablo-подобност. Аз лично спадам към първия тип. И сега ситуацията с нейния експанжън не стои кой знае колко поразлично.

Плес-с-с

Подобренията в Legends of Aranna са многобройни и от най-различно естество. Сега интерфейсът е няколко пъти по-забележителен от преди. С един-единствен клик може да разпределите видовете еликсири из тайфата от герои – войните ще си взимат повече от тези, които възстановяват кръвта, а маговете ще тъпчат джобовете си с колбички мана. Така си спестявате доста време и цъкания и не се налага да прехвърляте ръчно десетки предмети от един инвентар в друг.

В оригиналния Dungeon Siege магьосниците бяха доста трудни за управление, тъй като превключването от едно заклинание на друго по време на битка (особено когато имаме повече от един маг) трябваше да става или на пауза или в задгробния живот. Сега обаче може да запомняте различни варианти (точно както става формирането на групи при стратегиите – с Ctrl и цифра от 1 до 9) на това кой с какво оръжие (лък, меч) или магия (бойна, природна) да действа в конкретната ситуация. Това важи не само за магьосниците, но и въобще за всички герои и е крайно удобна опция.

Няма начин да не помните и мулетата с характерното дебилно излъчване, които ви носеха допълнителния багаж и загиваха от най-лекия повей на вятъра. Е, сега може да си закупите нещо далеч по-силно и ефективно. Става въпрос за Траг – мощно рогато същество, което освен че носи вашия багаж, умее да се защитава и да напада враждебно настроените твари. Проблемът е, че товарният му капацитет е далеч по-малък от този на мулето.

RPG

графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Mad Dog/Microsoft Game Studios
сайт	www.dungeonsiege.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, Mac

Но и за това си има решение – може да си вземете и двете животинки наведнъж. Ако все пак искате да имате още свободно място за предметите, които намирате по пътя, може да си купите специални ранички. Всеки герой има възможност да носи такава. Те побират допълнително количество екипировка, така че на практика не може да остане броня или оръжие по пътя, които да не може да вземете със себе си.

Още повече замирисва на Diablo

В групата на не чак толкова оригиналните екстри спадат и следните "новости". На първо място идва ред на т.нар. комплекти от предмети (set или treasure items) – точно както доброто старо Diablo. Докато странстваме из земите на Аранна, ще откриваме най-различни брони, оръжия, пръстени, амулети и т.н., които са от един и същи вид. Тяхното комбиниране многократно ще увеличава и подобрява характеристики им и ще добавя нови магически бонуси.

Освен това в оригиналния Dungeon Siege пътуването от едно място на друго след приключването на даден куест бе доста досадно. Трябваше да извървим десет дена път с камили, докато се върнем в града, в който сме получили задачата. В Legends of Aranna и за това си има чалъм, а именно – подобните на телепорт летящи квадратни платформи, които свързват отделните територии на Аранна и улесняват пътешествениците в техните приключения. С тяхна помощ ще пътувате бързо, лесно и удобно.

Welcome to the jungle

В графично и звуково отношение енджинът на Dungeon Siege е все тъй красив и забележителен със своите гигантски терени, детайлни персонажи и супер специални ефекти. Дори и една година по-късно всичко изглежда прекрасно. Детските допълнителни магии (като например трансформиращите, които превръщат маговете в зловещи твари), многото нови чудовища и брони и новият терен, тип джунгла са също така добре изрисувани и пресъздадени.

Един от най-големите плюсове на Legends of Aranna е, че тя включва в себе си и оригиналната сингълплейър кампания на Dungeon Siege. Тя може да бъде изиграна както с почти всички геймплей-екстри от експанжъна, така и без тях. Въпрос на желание. Така че мога само да завиждам на геймърите, които тепърва чуват за тази игра, тъй като ги очаква едно доста незабравимо и дълго екшън-ролево приключение. Като прибавим към всичко това и възможността за сейв след всяко излизане от дадена мултиплейър игра, картинката става още по-цветуща и примамлива. Legends of Aranna ви очаква...

Владимир Тодоров

P.S. Докато четете тези редове, Gas Powered Games, авторите на оригиналния Dungeon Siege, се потят усилено върху негово продължение. То се очаква да бъде доста зашеметяващо както визуално, така и по отношение на геймплея. В дисковете на Legends of Aranna ще откриете един доста як трейлър на втората част, който живо ви препоръчвам да видите.

ЦИТАДЕЛАТА

Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net

45 компютъра
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри

www.thecitadelclub.com

плащаш 1

ЦИТАДЕЛАТА

играеш 2 часа

FIRESTARTER

История се повтаря: или как един мизерен бюджет може да скапе една страхотна идея

Ех, има моменти, в които просто със съжаление наблюдаваш как една потенциално хитова и невероятна игра бива погребана от некадърни мениджъри, решили, че не си струва да се отделят пари за по-особени продукти. Може би греша, може би Firestarter никога не е бил замислян да бъде нещо повече от обикновен Benchmark, пъхан в лъскавите кутии на маркови видеокарти или детските Мак-пръц менюта. Всъщност и двете твърдения са обикновени догадки, които едва ли ви интересуват. Но в първия абзац и без това се разтягат локуми. В случая дотук се спира и с тях. Firestarter е странно нещо: може да я подминеш с лека ръка или да се вглъбиш с часове в нея. Е, аз направих и двете. И открих, че има доста за казване по въпроса за качествата на заглавието.

Benchmark или хит

Firestarter е брутален клонинг на Unreal Tournament, само дето му липсва и левъл дизайна и оригиналността на творбата на Epic (е, при три серии оригиналността малко се губи ама, майната му). Енджинът е добър, но графиката понякога е бъгава. Геймплеят е доста задъхан, ама изпълнението му е калпаво и куца та чак се стига до монотоност... след 15 минути игра. Номерът обаче е в началния герой и сравнително интересния парадокс, че една мултиплейър ориентирана игра всъщност става предимно за сингълплейър. Защото в сингъла можете да си изберете персонаж, който си има характеристики – като в ролевите игри качва нива, придобива нови умения и т.н.. Пък и самите персонажи доста се разграничават един от друг. Ето едно кратко тяхно списъче:

Marine – Един от най-балансираните герои в играта. Всичките му умения оказват влияние на бойните му способности. Основните му специализации са носенето на тежки оръжия почти без загуба на скоростта, както и способността да стреля по-точно с ракетомета.

Agent – Жените агенти разполагат с добре развити акробатични умения. Балансът на параметрите им е изнесен силно към скоростта. Основните и умения й позволяват да прави големи скокове напред и да избягва нараняването при падане от високо. Номерът е, че й е невъзможно да овладява умения като вандализъм и има ограничения в носенето на тежки оръжия. Предпочитаното й оръжие е нападателна assault rifle-а, което и дава голямо предимство в началните нива.

Policeman – най-балансираният бегач. Почти всичките му параметри – здраве, сила и броня са еднакви. Основните му умения му позволяват да носи оръжие във всяка ръка. Огромно предимство в средните етапи на играта е, че предпочита пушката-помпа, появяваща се от второ ниво.

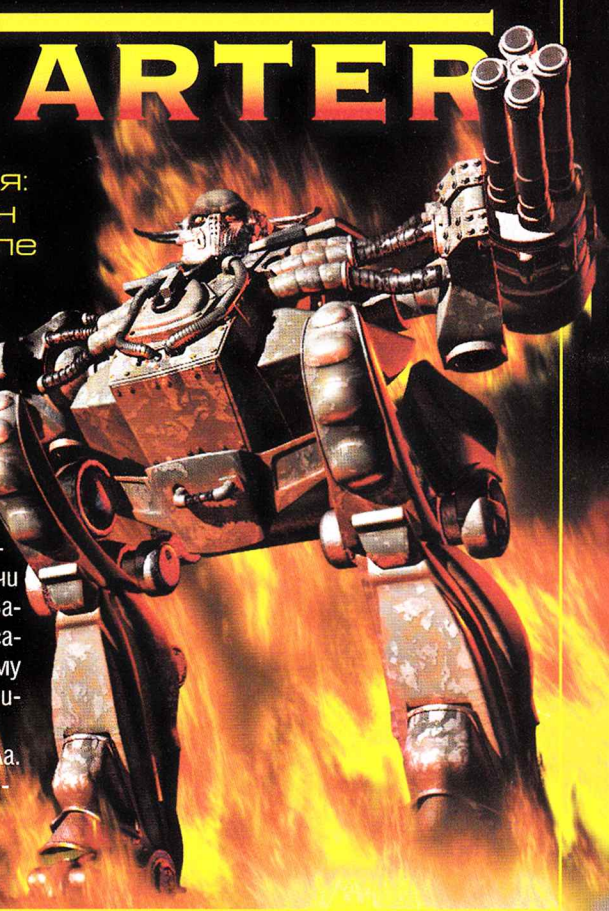
Gunslinger – Основните му качества са свързани с фантастичните реакции и невероятната точност на стрелба. Балансиран е между скоростта на агента и жизнения статус на полицая. Началните му умения му позволяват да прави огромни скокове. Gunslinger-ът е почти перфектният персонаж, освен един недостатък – невъзможно му е да развие умения за носене на тежки оръжия. Предпочитаните от него пушкала са Relight-лазерите.

Cyborg – Този персонаж се отличава със силна броня, оставяйки го без резерви за живот или скорост. Основните му умения се отразяват на боравенето му с тежки оръжия. Това е и единственият персонаж, който може да научи умението Armour restoring, позволяващо му да регенерира бронята си, когато стои неподвижен. Любимото му оръжие е Minigun-ът. Това е и любимият ми персонаж.

Mutant – разполага с огромна сила. Мутантският му атрибут са вторият комплект ръце, правещи го уникален с възможността да стреля с всичките си четири горни крайници. Началното му количество броня е само 10 (минималната стойност за играта), докато здравето му е повече, отколкото на който и да е друг. Освен това мутантът е адски агресивен, което му позволява да развие умението вандализъм. В по-късните етапи на играта получава бонуси при брутално убиване на враговете. Друго уникално умение в негово притежание е възможността да регенерира кръвта си докато стои неподвижен. Основните му способности са боят с две ръце. Любимото му оръжие е Circular saw-ът.

Feeling

Сингъл геймплеят представлява разходки по арени и избиването на постоянно появяващи се чудовища. С всяко ниво получавате по едно ново оръжие, по няколко нови гадинки и след четири нива – по един бос. Общото усещане за смесица между Serious Sam и UT с RPG елементи си е бая фън между другото. Играта предлага доста голям избор от нива на трудност, превръщайки я от дребна залъгалка за успокояване на напрежението до генератор за каляване на нерви – само жените, автомобилните задръствания и трудните геймки могат да извадят един мъж толкова здраво от равновесие. Всички мисии в сингъла и мултито са 16. Соло нивата са разделени на по 4 епизода. Първите три са с по 5 зони, като последният има само едно ниво. Те са доста големички и разделени на поднива, които постепенно отваряте в хода на битка-



FPS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Руссобит-М/GSC GW
сайт	www.firestarter-game.com
хардуер	Pentium 750 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 2000/XP, DirectX 7
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameBoy, Mac

www.thecitadelclub.com
плащаш 1

играеш 2 часа

та. Освен оръжия из лабиринтите ще събирате стандартните ammo, armor и life бонуси. Душите на избитите врази дават допълнителен expirience, а артефактите, отключващи се в края на нивото, ви позволяват да овладеете суперумение,

което бавно се регенерира и може да избие всички гадинки пред погледа ви или да ви телепортира назад във времето с 5 секунди, за да ви отърве от умирачка.

Трите големи терена са Индустриалната зона, Империята и Космическата станция. Повечето коридори са свързани с телепорти и jump pod-ове. В края на всяко ниво, в зависимост от събрания опит (както вече казах – трупате житейско познание, събирайки душите на умрелите, правейки фрагове и размазвайки пищно по няколко гнусчета наведнъж) и класа си ще можете да подобрите/научите някое от 27-те умения. Всеки персонаж може да знае максимум 7, като по-интересните ви позволяват да правите двойни скокове, да се регенерирате, да конвертирате бронята в живот и обратно и т.н.

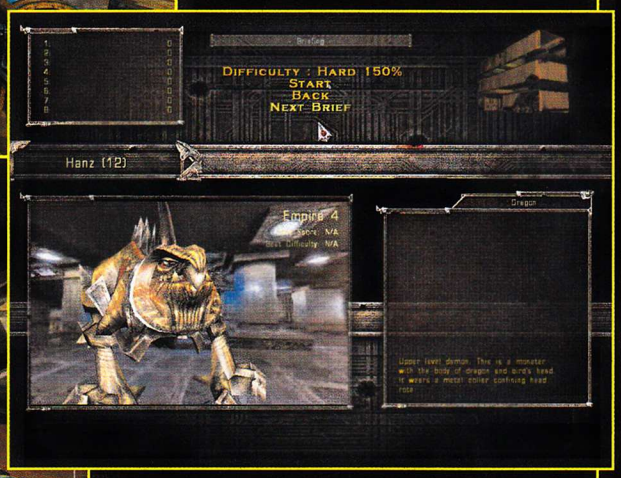
Оръжията

В играта има наистина богат арсенал – 19 пушки, 10 от които са с уникални тежки модификации. Saw-ът, assault rifle-ът, shotgun-ът и rocket launcher-ът са истински модели, останалите са родени от мозъците на руските програмисти. Тежките модификации се различават по скоростта на стрелба, щетите и възможността за алтернативна стрелба. Леките оръжия могат да се използват от всички персонажи, докато тежките, при липса на нужното умение, водят до намаляване на скоростта и дължината на скоковете. Пак със специално умение (освен за мутанта, който си го има по рождение/клониране или там както се е появил), можете да носите и стреляте с две оръжия едновременно. Например тежкият ракетомет освен със стандартни насочващи се ракети може да използва Mega rocket – която, особено при двойна стрелба, е достатъчна, за да премахне всеки един от проблемите ви. Или модифицираното дуло на защитна кула, което можете да носите и да се превърнете в ходещ X-Wing. При стандартния rocket launcher също има три типа ракети – взривни, заслепяващи враговете и токсични.

Вразите, по които ще се целите, са наистина доста. Почвайки от мизерните Ghoul-ве, умиращи от 4 точни изстрела с картечницата, и стигнем до огромни, азисоподобни (сериозно бе – и същата перхидролена брадичка, коса и дебел задник имат, само дето нашечкия си няма огромна обърната пентаграма на пъпа) демони с отрязани наполовина глави. Готско е, че в мултиплей можете да ги трепете кооперативно.

Заслепяващата визия

Това, което ме накара да мисля, че играта е замислена за benchmark, не беше съответният бу-



тон, а огледалните обекти и високодетайлните модели и повърхности, които сме свикнали да виждаме след надпис "This program will test your hardware performance". Музиката е транс и индъстриал на средно добро ниво – не е нещо, на което да куфеете, но не и нещо за замяна с winamp. Просто играта издиша на ниво финансиране и за идеите, заложени в нея, не е стигнало време или пари, което ще доведе до 25 000 продадени копия в целия свят да речем. Основно в Москва, може би...

Георги Панайотов

PS. Това е първата игра в историята, която е Win2000/Xp only.

Cannora
стил в офис техниката

ДИГИТАЛНИ И АНАЛОГОВИ:

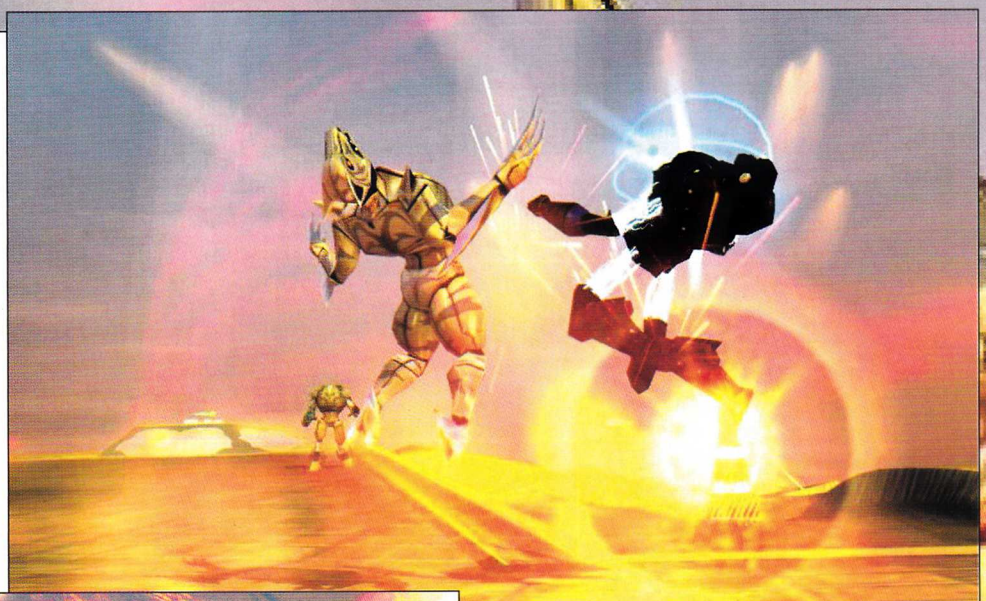
- копирни машини
- принтери
- факс апарати
- многофункционални устройства
- фотоапарати и камери
- мултимедийни прожектори
- консумативи
- безупречен и динамичен сервиз

Ние можем всичко, което може Canon!

София 1000, ул. "6-ти септември" №3, тел: (02) 981 50 29, 981 53 79 e-mail: cannora@mail.bol.bg, www.cannora.bol.bg

Гигантски роботи, безпощадно налагащи се едни други, с единствена цел: да превърнат опонентите си в димяща купчина метал, подходяща само за рециклиране. Какво по-забавно зрелище за любителите на фантастиката? Е, добре... Знам какво някои от вас ще кажат и ще се съглася с тях. В случая обаче ще трябва да се задоволим с опитващи се да се бракуват взаимно HARs (Human Assisted Robots).

Годината е 2177-ма. Това, което през 2097 г. бе свиреп турнир с награда Ганимед (една от луните на Юпитер), сега се е превърнало популярно забавление сред жадната за трупки публика. Напредъкът на технологиите е изтикал битките до



ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

Кога за последен път сте играли биткаджийска игра, направена специално за PC? Кога за последен път излезе такава? Но вместо да си мислим за далечното минало, нека обърнем внимание на това, което настоящето ни предлага - One Must Fall: Battlegrounds!

FIGHTING GAME	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Diversions
сайт	http://www.omf.com/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

1 CD

ново ниво на брутални за сметка на честта и етиката, които са отстъпили далеч на заден план. Дванадесет арени, осем метални гладиатора, петдесет пилоти, мечтаещи за слава и другите, вървящи в комплект с нея блага. Шансовете да не намерите участник, който не е по вкуса ви, са повече от минимални.

Единичният режим

на игра представлява навързани една след друга битки, обединени в няколко различни турнира. Както може да се очаква, не всички са достъпни в самото начало. Започва се и с ограничен избор на пилоти, като всеки от тях има четири непромениими статистики. Силата влияе на щетите, които нанасяте, а ловкостта модифицира скоростите на атака и движение. Пилот с висока издръжливост пък ще подобри устойчивостта на робота към различни зловредни влияния. Последната характеристика, фокус, променя ефикасността на специалните атаки, които може да извършвате.

След като изберете пилота, идва ред на бойната машина. Ако смятате бързината за основен фактор и искате нещо маневрено и като цяло добре балансирано, Katana и Jaguar са тези, които най-вероятно ще ви допаднат. Warlord пък е другата крайност – тромав дизайн без никаква грация, разчитащ изцяло на грубата сила и тежко въоръжение. Наличен е и робот, в който е превъплътена мечтата на всеки маниакален пироман. При него изпепеляването на противника със струи напалм, гигантски огнени топки и огнени вихрушки може да ви стане ежедневие.

За почитателите на по-спокойния подход е предвиден Chronos. С него ще имате достатъчно време да решите как да натрошите противника, стига преди това да го поразите с една от замразяващите го във времето атаки. Force е машина, способна да манипулира гравитацията до такава степен, че контролиращият я може спокойно да създаде малка черна дупка, в която да всмуче наличната опозиция.

Gargoyle пък е единственият избор, който ще ви даде възможността за полет, бил той и сравнително ограничен. Ако нищо до тук не ви е хванало окото, остава само Mantis, творение, способно да атакува противника с множество малки самонасочващи се дроидчета.

Така… избрали сте режим на игра, пилот, машина, скорост на действието, настроение на публиката и степента, до която блокираните атаки преодоляват защитата.

Вече сте готови за действие

Гледната точка е от трето лице, което ви позволява в продължение на часове да се радвате на хуманоидната метална гърбина на робота си. Управлението е на пръв поглед елементарно: посоките за движение, четири бутона за атака със съответния крайник, бутон за скок и още един за избягване на атаки. Първоначално нещата изглеждат прости и дори хаотичното блъскане по клавиатурата (или с какъвто друг контролер разполагате) вероятно ще е достатъчно, за да елиминирате първите няколко компютърни противници. Овладяването на огромното количество възможни комбинации и специални атаки обаче е друга работа и ще мине доста време, преди да започнете да налагате застаналите на пътя ви с комбота от по 20-30 удара.

А споменах ли, че изобщо не става дума само за двубои? Не? Всъщност на бойното поле може да присъстват едновременно до 16 участници, което си е невиждано меле за игрите от този тип. Самите арени са с доста разнообразен терен и по тях се намират множество опасни зони, в които да набутате врага или сами да попаднете, ако не внимавате. Тук-там има и оръжия, с които да си послужите, както и сфери, възстановяващи енергията, необходима ви за да изпълнявате суператаките.

Приключите ли с единичните битки, значи сте почти готови спокойно да се впуснете и в сражения по мрежата:

режимът, в който OMF наистина блести

Засега има четири варианта. Първият е деттмач от няколко рунда, в който печелите точки за всяка щета, която нанесете. Има и "last man standing", при който точка получава само последният оцелял. Остават отборните версии на предишните два режима. Гарантирано ви е неимоверно забавление, поне до момента, в който влезете в сражение с някой от многобройните бета-тестери на играта. Тези индивиди, вече натрупали повече от година опит зад гърба си, ще ви върнат обратно в реалността, показвайки ви каква малка част от играта всъщност сте овладели.

Цялата атмосфера на OMF, като се започне от дизайна на самите роботи, напомня научна фантастика от 70-те и 80-те години. Графичните ефекти обаче определено са си съвременни. Музиката е техно с прокрадващи се от време на време метъл-елементи. Тя се мени според начина, по който се справяте и общо като продължителност е няколко часа. За жалост обаче аудиофонът някакси не успява да допринесе за цялостното впечатление, което дава играта. Звуковите ефекти, от своя страна, пък са меко казано постни, чак до степен, трудна за вярване. Почти всички попаднали в целта атаки звучат бледо и еднакво. Ако се надявате, че дори само по звука ще можете ясно да разграничите търчащия откъм гърба ви метален гигант – излъгали сте се. Говорът в играта също е повече от оскъден.

OMF има своите недостатъци

и разочарова много от феновете на оригинала. Пачовете вече текат, а съм сигурен, че и модификациите няма да закъснеят, най-малкото защото индивидите от Diversions открито застават зад идеята. Току-виж бъдещето може да оправдае очакванията на някои от първоначално недоволните.

Както и да го погледнем, OMF просто е без конкуренция на домашния компютър. Предлага ни се изключителна дълбочина и най-ползотворната употреба на третото измерение, която съм виждал в заглавие от този тип. Почитателите на жанра просто нямат избор, когато трябва да решат дали да си вземат играта, но и дори да не сте от тях, с OMF няма да си загубите времето.

Борис Цветков

Водният вариант на Tony Hawk's Pro Skater...

WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

Wakeboarding Unleashed е творение на неизвестното доскоро геймстудио Aspyr. Ако все още се чудите откъде ви е познато това име, ще ви припомня бързо – Aspyr са създателите на Tony Hawk's Pro Skater 4. Те са хората, които наследиха от Gearbox нелеката задача да радват феновете на екстремните спортове. Колкото и учудващо да е това, още от самото начало те се справят с тази задача доста добре и с THPS 4 заявиха сериозни претенции за качество и професионализъм.

Сега хората от Aspyr получават втори шанс да докажат, че не са просто звезди-еднодневки. Чрез Wakeboarding Unleashed те определено успяват да затвърдят позициите си в жанра. Пълното име на играта всъщност е Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray. Така традицията всяка екстремна игра да се прави под надзора на истински състезатели в съответната сфера, продължава.

Както подсказва заглавието, във WBU ще можете да цъкате уейкборд, като печен професионалист. Ако не знаете

какво точно е уейкборд

горещо ви препоръчвам да разгърнете брой 7/2003 и да прегледате какъв е този спорт и как точно той е застъпен у нас. Накратко: в уейкборда състезателят е теглен от скутер по подобие на водните ски. Разликата е, че той е върху специална олекотена дъска и прави най-различни трикове върху гребена на вълната, която скутерът оставя.

За разлика от България обаче в световен мащаб тази водна мания е завладяла мало и голямо. Естествено, след като има интерес в някаква област, една игра по темата никога не е излишна.

Сега обаче мисля да се съсредоточа върху самата геймка и да оставя за друг път спорта и концептуалните разсъждения. WBU се прави както от вече споменатите Aspyr, така и от още едно геймстудио. То, както изглежда от въвеждащото филмче, води началото си още от средата на миналия век. Казва се Shaba и присъствието му в списъка на разработчиците също се оказва гаранция за качество. С негово участие са създадени третият Tony Hawk's Pro Skater и Matt Hoffman's Pro BMX.

WBU също е игра, която не трябва да се изпуска. Направена е добре както графично, така и от гледна точка на геймплея, а атмосферата на лято и море е наистина изгаряща. Aspyr, като истински традиционалисти, са запазили смисъла и структурата на самата игра от предишното си творение. Тук отново разполагаме с режим за свободно каране и режим за кариера. Естествено, по-интересният тип е вторият и затова мисля да се спра по-подробно на него.

В симулацията на уейбординг състезателите имат показатели, подобни на тези в THPS. Този път обаче те са Jump height, Hang-time, Turning, Air Control, Rail Balance, Carve Balance и Switch. Всеки от тях модифицира способностите ви... Но за тях ще стане дума малко по-късно.

След като изберете състезател от предоставените

както мъже с хавайски тен, така и пищни мацки

не ви остава нищо друго, освен да отскочите до първата дестинация, която – перфектно за начинаещите – е обучаваща. Там ще ви бъде показано как да скачате, да правите трикове във въздуха, да контролирате въжето, да правите баланс на дъската, да се плъзгате по раз-

SPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Activision2/Aspyr/Shaba
сайт	www.aspyr.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, X-Box, PS2, GBA, Mac

лични ръбчета и т.н. След като преминете през всички обучаващи етапи (те не са много), ще можете спокойно да разцъквате по различните акватории, които след това се отключват една по една. Принципът, по който това се случва, е доста по-различен от познатите ни в други подобни игри, и затова мисля да се спра малко по-подробно и на него.

Режимът, в който можете да разцъквате свободно, се казва Groove Mode. В него времето ви не е неограничено, а намалява, когато не правите точки. Т.е. ако карате перфектно и въртите много трикове, то няма да свършва. Времето също така ви е нужно, за да се справите с няколко задачи. В Groove Mode на всеки различен терен ще трябва да изпълните изпитания като Rookie Score, Insane Score, Manual King, Slide King и др. Както личи от имената им, това са задания или за определен брой точки, или за определена дължина на слайд, каране без въже и прочее. В последните нива тези изисквания са почти неизпълними, но с много тренировки и тях ще успеете да минете.

Справяйки се със задължителните дисциплини в Groove Mode, печелите точки за подобряване на показателите си, повишавате процента на преминатата част от играта и отваряте

допълнителни Challenges

Процентът на премината част от играта определя до кои терени можете да имате достъп. Например 5% отваря второто ниво, 12% – третото, 16% – четвъртото и т.н. Допълнителните Challenges, които отключвате, също допринасят за този процент. До тях можете да достигнете като излезете от Groove Mode и влезете в Attack Sheet. Там ще видите списъка с неизпълнените и вече преминатите Groove задачи, всички трикови места, наречени Gaps, както и списъка с Challenges. Те представляват по-специфични задачи, които в повечето случаи са и доста оригинални. Има състезания със скутер, изпълнения на различни трудни трикове или пък събирането на звезди или цифри...

Общо взето с тази структура на геймплея гаранцията за забавни и приятни преживявания клони към 100%.

От гледна точка на триковете нещата не са много променени в сравнение с предишната игра на Aspyr. Дори контролите от Tony Hawk's са запазени. Аз лично обичам да наричам Wakeboarding Unleashed "водният вариант на THPS", защото в двете игри нещата са доста близки. След като свикнете с представата, че ви дърпа скутер и се държите за въже, нещата стават адски прости, познати и зверски зрелищни.

Ще можете да се пързаляте по покривите на къщите

по кабелите на съседните улици или пък по различни кораби, плаващи около вас. Ще можете да прелитате страшни разстояния със зашеметяващи трикове и общо взето няма да скучаете нито за миг.

Откъм техническата страна на нещата всичко във WBU е направено много добре. Водата е страшно детайлна и изпипана, околните декори са суперреалистични и в по-голямата си част – чупливи. Визуалният реализъм е направо потресаващ (с добра видеокарта естествено), а физическият... е, той е малко екстремно преувеличен, но само за да има по-атрактивен геймплей. Звукът в Wakeboarding Unleashed, естествено, е също адски добър. За съжаление, нивото на саунда от THPS 4 си остава твърде високо, за да бъде достигнато – разговорите са много по-малко, музиката е малко по-небрежна (има парчета, които звучат като Кирил Маричков на английски!). Но все пак и играта е по-различна.

Общо взето цялостната картина на нещата около поредното творение на Aspyr е адски яка. Играта пресъздава лятната уейкборд атмосфера толкова добре, че в тези студени дни понякога забравях, че не съм във Флорида. :) Ще препоръчам това заглавие на всички верни екстремни фенове, като ви уверявам, че вероятността да откачите от кеф е голяма.

Орлин Широв

НЕДЕЛЯ 11:00 ч
КАНАЛ 3

С АЛЕКС И КУНЕВ

ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ, ПРО-ГЕЙМИНГ, НАЙ-НОВОТО ОТ PC и PLAYSTATION ИГРИТЕ

Черноморска авиационна сага...

Руската гейминдустрия е странна птица. Повечето игри, произхождащи от степите на славянските братушки, са или твърде посредствени или твърде ирационални за леко вдървените западни представи. Единствената групичка, която разбива своеобразния кръг, са авиосимулаторите. За последните няколко лета едни от най-добрите хардкор изпълнения от подобен род са несъмнено произведени от поданиците на Путин. Сериите Ил-2 и Flanker предложиха не само красота, но и прилично реална възможност за управление на цяло стадо самолети. Другият положителен мотив на този специфичен тип продукти бе – а и все още е – сравнителното постоянство. Въпреки че предоставените заглавия са малко, пресните попълнения идват на относително равни интервали.

Е, последният представител на кохортата, плъзнал по света, е настоящата геймка:

Lock On – Modern Air Combat

Основната нишка на новия симулатор е умерено фантасмагорична и къса. Според историята в близкото бъдеще Руската федерация се сбива с НАТО някъде по източното черноморско крайбрежие... Следва пауза и прекъсване, смислени, подробни сценарии и последващи събития отсъстват. Всичко в играта опира до комплекти съмнително групирани (от режисьорска гледна точка) мисии. Излишни шарении от рода на зли дракони и благородни девици отсъстват. Целите, които се поставят, са прости и ясни. Отделните налични задачки са подредени в просто сиво постапокалиптично меню. Бройката на заложените занимавки не е голяма, но това е компенсирано напълно от възможността за произвеждане на собствени приключения. Стига да има желание, всеки би могъл да разкраси част от картата с каквито си пречки и закачки пожелае. В Lock On няма скрити бонуси, карти и самолети. Всичко е достъпно от самото начало, а до определена степен свободата, която се дава при планирането на полетите, е пълна.

Седем

Самите самолети, които могат да се използват, са седем. От страна на НАТО присъстват ударният А-10 и изтребителите F-15 Eagle и Миг 29А (наличието на СССР машината е лесно обяснимо: Атлантическият пакт получи симпатично количество от тези чудеса като наследство от ГДР и още няколко бивши членки на СИВ). В комплекта на руската авиация пък присъстват Су-27Б, Миг-29А, Миг-29Б, Су-33 и Су-25.

Изключително приятно е, че всяка една от предложените машини е издържана до най-малки подробности. От тапицерията на седалките до полетните характеристики и особености на приложение. Вдребняването е докарано до такова ниво, че в Lock On присъстват и отделни туториали за част от аеропланите.

Между другото, изиграването на повечето от тях е препоръчително. Ако определен индивид се пусне на малко по-високо ниво на трудност, предварителните загрявки ще докажат ползите си.

Реализъм

Целенето на лошите индианци, както и самото реене, изискват предварителни

FLIGHT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	UbiSoft
сайт	www.lo-mac.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameBoy, Mac

познанства с материята. В основното ниво на трудност и нагоре ракетите и кремъклийките на самолетите са далеч от често срещаните си рамбовски еквиваленти, а противникът е достатъчно умен и мощен. Наред с това Lock On предлага още един важен момент. Геймката е определено един от най-детайлните и реалистично управляеми симулатори за последните няколко месеца. Контролът на машините дори с включени помощни средства представлява сериозно изпитание. Маневрирането е поставено пред много условни фактори. Играта зачита и прилага всевъзможни параметри, което директно изключва възможността за свободно мятване. При всеки по-остър завой, изкачване или гмуркане G-тата започват да играят номера. Самолетите започват да се тресат неудържимо, а целият екран почернява или почервенява в зависимост от условията. Дори по-леките маневри изискват уместни реакции. Въпреки това всеки от малко по-сериозните любители би останал приятно предразположен. Групичката графични и геймплейски подробности са съчетани прекрасно.

Е, ако трябва да бъда честен, цялата красота на свръхпърхането има едно тежко последствие. Елементите на контрола обхващат изцяло изстрадалите клавиатура и джойстик. Комбинациите от копчета са толкова много, че спокойно могат да се съберат в томче с размерите на Хари Потър. Което и води до откровението, че разучаване на всичките видове кликания отнема повече от мигновен напън на няколко изстрадали неврона. Дори да разпечатате пълния списък с клавиши и вариации, времето, което ще отнеме зазубрянето им, ще бъде озадачаващо дълго.

Тъмната страна на луната

Lock On има и още една мрачна особеност. Изискванията и поведението на геймката са доста безсрамни. Щайга от по-среден вид, отговаряща на минималните изисквания, би изпитала малки затруднения при джиткането. А за да се пуснат всички детайли и шукаритети, кандидат играчът ще трябва да разполага с нещо наистина мощно.

Е, ако сте от индивидите, разбили касичките за някоя нова видеокарта и повечко RAM, ще може да се насладите на едно красивичко чудо. Изпълнението на картинките в симулатора е доста добро. Кабините на самолетите са изпълнени с всякакви реални винтчета лампички и стрелки. Всичко, което трябва да се движи и свети, го прави при това съвсем на място. Положението при външността на машините е същото. Всички представители са покрити с ясни хубави детайли. Дори наземната настилка си изглежда добре, стига да не прекалявате с бръснещите полети и прекалено критичните мисли.

Допълнително плюсче в цялостен план са и няколко екстра хардкор елемента – добра библиотека, повтаряне на изминалите полети, както и обширен мултиплейър. За съжаление се наблюдават и някои западно-буржоазни пропуски. Най-основният е симпатичното количество бъгове, които се разнасят с играта (За съжаление до момента, в който се пишат тези редове, на бял свят съществува само един пач, който решава едва част от проблемите).

Over and out

Независимо от няколко дребни пропуски, Lock On съдържа практически всички важни елементи без да досажда с множество странични и ангажиращи детайли. Симулаторът е определено хубав, но не би допаднал чак дотам на масовата публика. Твърде подробното управление и някои от по-реалистичните елементи ще се харесат предимно на един по-тесен кръг фенове.

Сергей Ганчев

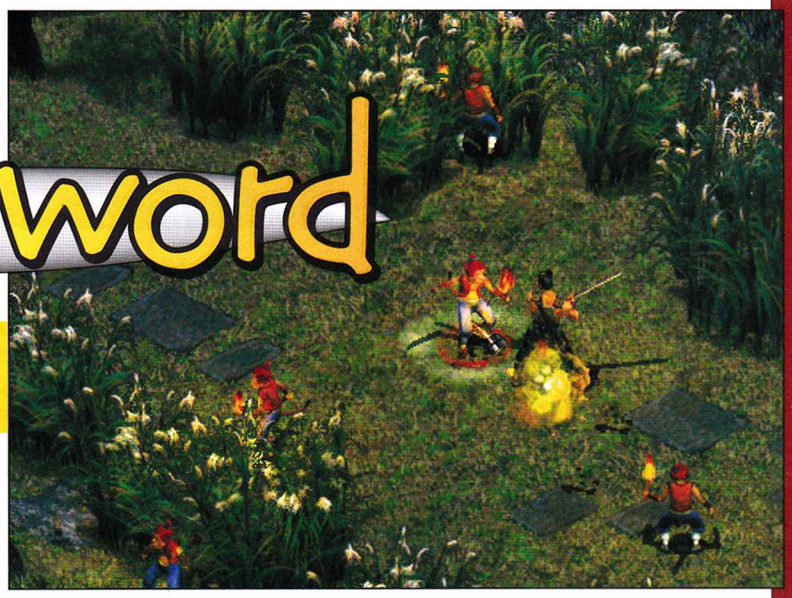
Blade & Sword

На тези азиатци няма да им писне да копират заглавията на Blizzard?

Безспорно Diablo е най-успешното Hack'n'Slash RPG на всички времена. Ето защо много източно-азиатски компании смятат, че ще пробият на световния геймпазар просто като изкопират поредната игра на светилата в гейминдустрията – била тя стратегия или RPG. Е, случаят с последното отроче на Pixel Game – Blade and Sword, е същият. Жълтурите просто са взели доброто старо Diablo и леко са го префасонирали.

Но да навлезем в подробности. Първо да се спрем на историята. Тя се развива в Китай през 1044 година. Император Цао-Ю напада император Йо с помощта на магьосник на име Уен. Целта на Уен е да източи мислите на император Йо и да ги заточи в друг свят като по този начин го убие. Но нещо се обърква. Уен създава мост между три от шестте паралелни вселени – човешката, на зверовете и на демоните. Впоследствие съществата, които са влезли в човешкия свят, биват лесно поробени от злия магьосник и той започва да сее ужас и разрушения с тяхна помощ. И тук се появяваме вие, за да оправите безпорядъка, разбира се. Според моето скромно мнение, хората от Pixel Game можеха да се постараят още малко върху фабулата.

Юнаците, в които можете да се превъплъщавате, са трима, като имената на класовете им са доста странни: Воин на Дългия меч (ВД), Героиня на Двойните остриета (ГД) и Воин на Великия меч (ВВ). Всеки един от тях е уникален и по умения и по стил на игра. Така например ВД е доста балансиран, бърз и със средни поражения, докато неговият другар ВВ е доста тромав и бавен, рядко уцелва мишената си, но пък държи на бой и има доста завиден damage. Всеки герой има по четири „школи" от умения, коренно различаващи се една от друга. Във всяка от тях има по три умения и едно бонус (наречено killing blow), което получавате след като изучите всички останали. За да използвате различните видове атаки, се нуждаете от мана (като в Diablo-то), но тук тя се нарича Chi. Единствено съкрушителните удари не изискват Chi. Вместо то ва ще ви трябват, тъй наречените Rage точки. Всеки един killing blow ви дава максимален капацитет от 1000 „гняв" и същевременно ви изисква същото количество. Тези точки се трупат по малко по-различен начин. Те не се регенерират, подобно на Chi-то, а се печелят, когато пердашите противниците си. Използват се изключително странно. Трябва да задържите бутона за атака/защита(Ctrl/Alt) и да „изрисувате" с мишката специфичния знак за всеки отделен удар. Нерядко се оказвате на критичния минимум от здравето си, докато се опитвате да го направите.



В играта няма оръжия

Вместо това имате на разположение скъпоценни камъни, които да поставяте в инвентара си. Но за да го сторите, ще трябва да платите на ковача да ги спои към „оръжията" ви. Те се делят на common, refined и perfect. Можете да ги сглобявате в тъй наречения... не, не Horadric Cube, а Spagyric Box. Всеки камък ви дава различни неща, като можете да сте си споили най-много по един от вид върху бронята или оръжието. Друго хубаво нещо е, че камъните дори от един тип се различават. Например един перфектен аметист дава 78% stamina, а друг – 56%.

Противниците, които се срещат в трите вселени, са доста разнообразни. Освен обичайните немъртви и демони се срещат и представители от животинската вселена – огромни мечки, размахващи боздугани, върколаци, орангутани и доста други. Смятам, че тук е мястото да спомена как можете да обработвате гадовете. Когато им направите серия от удари, е възможно да им отрежете някой и друг крайник – бил той глава, крак или ръка. Хубавото е, че това има ефект върху битката – ако окастрите ръцете на дзвера, то той няма да може да ви атакува (ако с отрязаната ръка е паднало и оръжието му), а ако го обезглавите (след такава процедура остават живи само нахалните undeads), противникът ви губи ориентация.

След всичко това сигурно се чудите защо съм поставил толкова ниски оценки. Отговорът е прост. Първо играта е сравнително лесна, второ – графиката. Разделителната способност е 640x480 и 800x600 и други възможности НЯМА. Освен това някои от противниците изглеждат просто „залепени" фигури, които се движат насам-натам. Е, това си има и хубава страна – гледате да ги убиете по-бързо, за да не дразните очите си повече. :) Единствено звукът е на задоволително равнище, но не е кой знае какво. А най-разочароващото е, че няма multiplayer. А и да не забравяме bug-овете, които никак не са малко. След това смятам, че е най-добре да си останем с Diablo 1.10 и да не помисляме за Blade & Sword.

Кирил Илиев

HACK'N'SLASH RPG

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Pixel Game / Whiptail Interactive
сайт	http://www.pixelgame.net
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

Pax Romana

Поемете управлението на една от най-великите империи в света, съществувала някога

Повечето хора, които са играли поредицата Europa Universalis, заклеймяват играта като доста елементарна и с безинтересен геймплей. Но те всъщност грешат. Europa Universalis е една от най-трудните стратегии, които съм играл. Тя предлага изключително добра симулация на управление на някоя държава през XIII – XIX век. В нея има освен добре направена икономическа част, и военна. Въпреки негодуващите геймъри Europa Universalis си създаде и доста върли привърженици. Сега те могат да цвилят от кеф, защото хората от Dream Catcher, въпреки че нямат нищо общо с Europa Universalis, издадоха нещо като продължение на поредицата, наречено Pax Romana.

Та какво представлява Pax Romana?

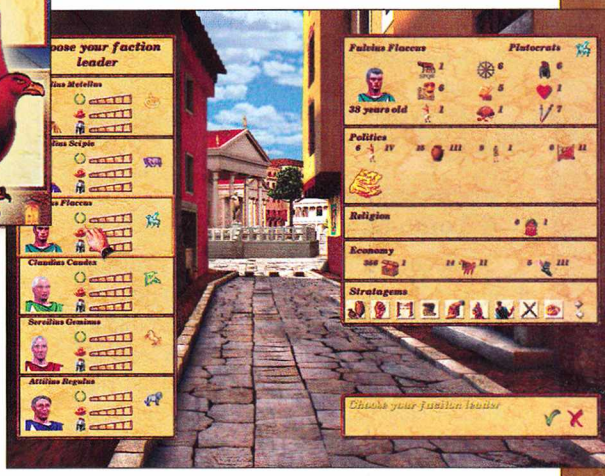
ИКОНОМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Dream Catcher
сайт	http://www.paxromanagame.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

Поемате ролята на лидер от Древен Рим и развивате кариера чрез сила или умения. В играта имате две възможности за разцъкване – първата е стратегическа, а втората – политическа. В стратегическата част можете да управлявате армии, да развивате инфраструктурата на държавата, да водите дипломатически действия, както и да определяте администрацията във всеки един район. В политическия вариант развивате кариера на сенатор без да имате възможност да тренирате свои собствени войски, да се занимавате с икономически дела и други.

Сега да се спра по-подробно на армията. Имате най-различни видове единици като се започне от обикновеното опълчение и се стигне до всеизвестните легионери. Имате две възможности за набиране на войска – едната е да направите гарнизон от опълченци или да помолите сената да ви отпусне пари за професионални войски. Първото решение е хубаво, само ако ви атакуват и нямате в близост до региона войска – опълчението не се справя добре в нападение. Вече легионерите са друго нещо – те могат да премажат всичко по пътя си, но малко се затрудняват срещу картагенските бойни слонове. Между другото, ако завземете някоя противникова държава, може да използвате нейните единици. Комбинация от римски легионери и картагенски бойни слонове е просто зашеметяваща.

Битките се провеждат по-различно от Europa Universalis. В Pax Romana преди всяко сражение трябва да определите тактиката, а тя е доста разнообразна – фронтална, флангова, залъгваща и още около десетина други (броят им зависи от нивото на опитност на командира на групата). Освен това можете да определяте дали да правите засада, да използвате предимно кавалерия или да разчитате на качествата на войските. Разбира се, както във всяка стратегия, и тук единиците трупат опит като ветераните силно се отличават от новобранците. Например 2 легиона със статус expertise могат без проблем да се справят с 10 отряда тежка пехота.



Но армията се нуждае от силна икономика. За целта имате възможност да строите плантации, с чиято помощ по-късно да развиете търговия. Също така можете да определяте данъците на населението (един съвет – не ги вдигайте много, за да не предизвикате бунт).

Като графика играта не блести с някакви красоти, каквито сме свикнали да виждаме напоследък. Войниците изглежда са роднини на Пинокио, защото са адски дървени. Теренът поне е на равнище – когато се сменят сезоните, ландшафтът се променя според тях. Какво да кажа за финал? Ако си падате по игри като Europa Universalis, то Pax Romana определено ще ви допадне.

Кирил Илиев

club AMOR представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всеки петък и събота от 17:00 до 22:00 часа
награди от PC MANIA

На адрес www.worldbasketballmanager.com ще откриете сайта на едноименната игра. World Basketball Manager е с амбициите да бъде най-добрият представител на своя вид. Всъщност, колкото и да се напъвам, за други баскетболни мениджъри не се сещам.

WBM притежава всички елементи на жанра "футболен мениджър". Дори мога да кажа, че авторите на играта смело са черпили "идеи" от Championship Manager на Sports Interactive. Хрумването да създадеш спортна симулация по управляването на баскетболен отбор само по себе си е не е лошо. Както винаги обаче, реализацията на добрите идеи не винаги е блестяща.

Когато за пръв път стартирате WBM, ще се сблъскате с

посредствена графика в бледо-бозави цветове

Очевидно разработчиците са решили, че не е необходимо да подобряват нещо в изпитаната концепция "статистика, статистика и грозни спрайтове". Само ще вметна, че момчетата от Metal Fin, създали тази игра, са гърци. Не че съм ксенофоб спрямо съседите, но по-скоро не са се справили с поставената задача както трябва. Но както и да е...

За да се включите в сезона, трябва да си изберете име, националност, възраст и лига, в която да се изявявате. В WBM ще можете да играете както с европейски, така и с американски отбори. На разположение е и българска лига, в която присъстват тимовете на "Лукойл-Академик", "Ямболгаз", "Левски" и "Черно море". Включени са, но дотам – колкото и да искате, няма да можете да работите с нашенски отбори и това е. На същия принцип е създадена и цялата база данни с тимове, като на практика ще имате достъп до големите европейски първенства и NBA, но не и до лигата на Кувейт например. В следващия момент е логичен въпросът защо тогава изобщо тези първенства присъстват и защо играта заблуждава, че всъщност можеш да управляваш отбори от цял свят. Първа черна точка...

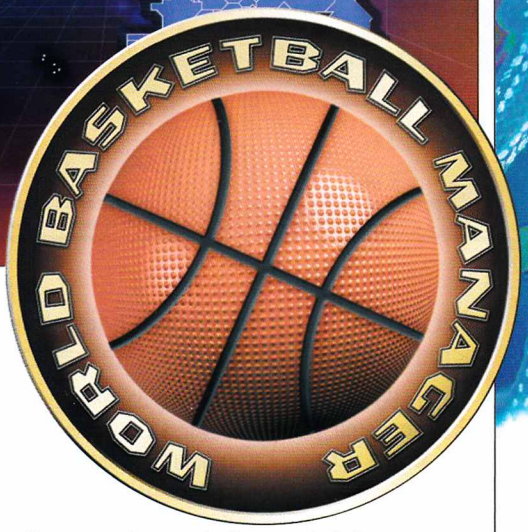
След като изберете държава, първенство и отбор, ще бъдете

изненадани за втори път

Нискобюджетният характер на продукцията "баскетболен мениджър джаста-праста" не предвижда лицензирането и закупуването на правата върху истинските имена на отбори и играчи. Пък и защо са ви, след като можете да джиткате Ш. О'Майли вместо с Шакил О'Нийл?! И въобще – кой е Шакийл О'Нийл? Втора черна точка...

Управлението на отборите прилича твърде силно на мениджмънта в Championship Manager. Така треньорът ще трябва да се занимае с физическата подготовка на играчите си, да се погрижи за тренировъчните им занятия, да управлява бюджет и да гради тактическа схема срещу противниковите тренери. Естествено, тук имената на заучените положения и постройките са променени с оглед на жанра. Играчите ви например могат да тренират преса, персонална защита, борби в нападение, стрелба от зоната за три точки и други. Ако в СМ обаче имате възможността да се ориентирате бързо и лесно (например защото Андрий Шевченко се казва Андрий Шевченко, а не Андю Шевенко), в WBM ще е необходимо да посветите колосално количество

Играе ви се баскетбол? Тогава със сигурност не ви се играе World Basketball Manager



време, докато разберете кой ваш играч е годен и полезен за поста си – дори и с отбори като Лос Анджелос (да не се бърка с Лос Анджелос 2).

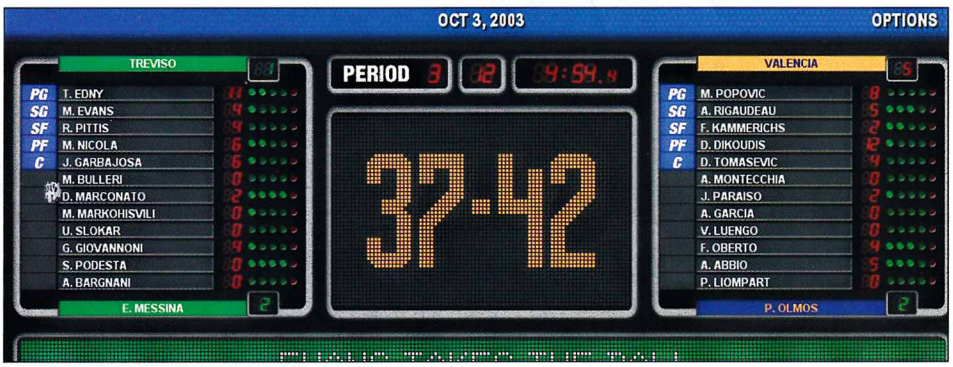
Провеждането на мачове

е в дизайн "радиоточка" – това ще рече, че пред вас е часовникът от баскетболната зала, през екрана прехвърчат текстови съобщения, даващи инфо за случващото се на игровата площадка и... това е. В СМ това изглеждаше романтично... преди две години. Днешните версии на играта вече предлагат кибертерени, по които се движат малки фигурки и дават някаква насока за тактическо развитие в играта. А и на СМ всеки е склонен да прости графичната недъгавост заради перфектната база данни и усещането за реален спортен мениджмънт. На WBM обаче сърце не ми дава да гласувам доверие – поредната нискобюджетна изцепка на хора, решили да припечелят някоя друга драхма на фенски гръб. Мерси.

Александър Бойчев

БАСКЕТБОЛЕН МЕНИДЖЪР

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Metal Fin
сайт	www.worldbasketballmanager.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC



Star Craft PROJECT REVOLUTION

Все пак може да дочакаме следващ Star Craft

Когато излезе Star Craft, а после неговото продължение Brood War, преди няколко години той предизвика истински фурор. Безспорно "дедовото", както го наричат някои от феновете му, още предизвиква радостни чувства у някои геймъри, били те вече на години или пък млади фиданки. Минаха години, през които почитателите на Blizzard-овото отроче бленуваха за следваща част, но хората от Blizzard само леко подхвърляха малки трохи, които доказаха по-късно, че в действителност ще има следващо приключение, но то ще бъде в сферата на 3rd person shooter-ите – Star Craft: Ghost.

Но все пак има и утеха за феновете на стратегиите. Пичовете от сайта WC3Campaigns са решили да направят мод. За целта те са се събрали с руснаците от Vortex Team, които също са започнали работа по подобен мод. Така двата "клана" ще ни предоставят една зашеметяваща модификация, наречена Star Craft: Revolution Project. Но най-важното за един мод е с енджина на коя игра ще работи той. За да можем да стартираме Revolution Project(RP), ще ни трябва копие от WarCraft III: Frozen Throne (авторите твърдят, че без разширението на последния блокбъстър на Blizzard няма да можем да подкараме мода им). Освен това ще ни трябва и по едно копие от Star Craft и експанжъна му Brood War. Сега сигурно ще се запитате защо. Просто създателите са решили, че ще бъде страшно трудоемко да вкарат звуците на мините, зерговете и останалите гадинки от света на Star Craft.

RTS	
издател	WC3Campaigns / Vortex Team
сайт	http://revolution.wc3campaigns.com
излиза	When it's done (41%)
платформа	PC

А какво точно ще прави този мод?

Засега авторите са направили напълно триизмерни скинове за доста голям брой от единиците на първоизточника, благодарение на графичната платформа на WarCraft III. Сами можете да се убедите, че резултатът е доста внушителен. Друго нещо, върху което трябва да се обърне внимание, е лимитът на единици. Той ще се колебае някъде между 125 и 150, но все още не се знае точно.

На въпроса: "Ще има ли герои?", авторите отговарят, че на този етап от разработката не смятат да добавят такива, но това може да стане след началното излизане на мода, т.е. има голяма вероятност да се срещнем с легендарни действащи лица като Jim Raynor, Kerrigan и Tassadar. :) За съжаление хората от WC3Campaigns и Vortex Team не мислят да добавят и нови единици за нищо на света, за да "не се разваля балансът в играта".

Също така ще можете да играете кампаниите, както и да си пускате компютърни противници за съюзници в skirmish режима, което беше една доста дълго чакана екстра. А когато излезе модът, феновете ще имат възможност да използват готови скинове/единици, за да правят свои собствени Star Craft карти. Смятам, че тук е мястото да спомена, че ако някой се опита да направи карта Big Game Hunters или еквивалент, тя автоматично ще бъде изтривана от мода.

Засега всичко изглежда доста добре, но остава още едно неизвестно, а именно кога. Авторите отговарят просто "When it's done". На сайта на руснаците има статистика, която показва, че модът е завършен 41% и нищо повече. Тъй че ни остава само да чакаме и междувременно да разцъкваме за тренинг "дедовото". :)

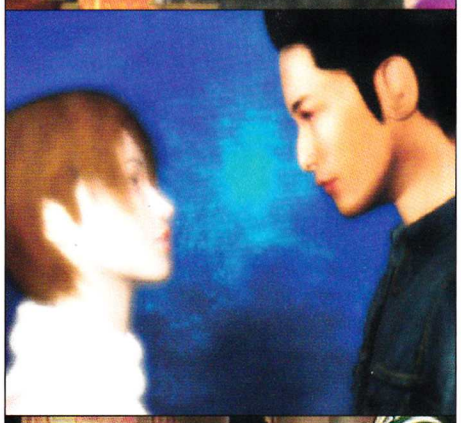
Кирил Илиев

THE SQUARE
За пръв път... се страхувам истински за живота си!
Всички говорят само за НЕПОЗНАТИЯ
Той можел да предвиди всеки твой ход
Бил бърз като гадна мисъл...
и нечовешки силен
Оръжията и амуницията му никога не свършвали!
DOOM
И най-важното -
колкото и пъти да го убиеш...
ТОЙ ВИНАГИ ВЪЗКРЪСВАЛ!!!
Глупости!
Тая нова синтетична дрога нещо не ти понася
Чакай, чух нещо
BANG BANG
Какво става?!!!
Ще се видим в The Square
СЛЕДВА ПРОДЪЛЖЕНИЕ

PS MANIA

Както личи и новините в броя, спекулациите на тема "конзоли от ново поколение, втори тираж" започнаха още през първите дни на януари. Какво друго да кажа, освен че още към средата на годината, вероятно около E3, ще стане наистина, ама наистина горещо!

Ивелин Г. Иванов



PSX НА SONY В ОРЯЗАНА ВЕРСИЯ

Прословутата ултралуксозна нова играчка на Sony трябваше да обединява в себе си PlayStation2 плюс куп други апетитни екстри, като DVD рекордер, поддръжка на широк спектър от формати за аудио, видео и изображения, харддиск и прочее. В опита си да изкарат PSX на японския пазар за Коледа, Sony са теглили чертата като начало на CD-R, DVD+RW и MP3 плейбека, както и на поддръжката на TIFF и GIF форматите. Скоростта на DVD записа е паднала от 24x на 12x (в реално време). Сокетът за broadband Интернет също си е отишъл. PSX все пак ще поддържа DVD-RW, ATRAC и JPEG форматите. Очаква се в Япония да се появят две версии – едната с 250 Gb-тов харддиск, на цена от

99800 японски йени (около 1473 лева, ако не съм сгафил нещо със сметките) и друга 160 Gb-тов харддиск за по-скромните 79800 йени (около 1178 лева).

ПЪРВИ РЕДОВЕ ЗА "СТЪКЛЕНАТА РОЗА" НА CAPCOM

След като потъна за известно време в пълно мълчание относно сигурните си бъдещи проекти, японският издател все пак потвърди наскоро, че Glas Rose (определена засега просто като "приключение с гледна точка от трето лице") ще се появи в Европа в началото на 2004-та година. Новата PS2 игра ще разказва за неволите на репортера-новобранец Такаши Кагетани, който попада в миналото без никаква идея как точно се е случило това, но затова пък – придобил способността да чете мислите на своите събеседници. Такаши е разследвал в наши дни убийство, състояло се в далечната 1920-та – именно годината, в която той неволно се е прехвърлил в началото на историята. Сред любопитните подробности около играта е и фактът, че нейният главен герой е създаден по подобие на Масаширо Матсуока, актьор и барабанист на групата Токио.

XBOX2 НА 5 GHZ-А?!!

Носят се все по-отчетливи слухове, че главният процесор на Xbox2 ще бъде базиран на 65 нанометрова технология и че неговите създатели IBM вече разполагат с експериментални образци, но ще са им необходими между година и година и половина, за да са готови за серийно производство. "IBM прекрачиха 2 Ghz-бариерата заради 90-нанометровата технология" – твърдят запознати. "Благодарение на 65-нанометровата технология те ще прескочат 3 Ghz-овата граница и ще се доближат до границата 5-те Ghz-а. Разбира се, чудесата, на които е способно това "бебче", далеч не се изчерпват с тактовата честота. Така или иначе, в момента IBM са далеч пред Intel."

НОВО ОТ NOKIA И N-GAGE

От задаващата се през 2004-та сериозна серия от заглавия за телефона-конзола като особено амбициозен се отличава фърст пърсън шуутърът с готически привкус Ashen. Играта предлага осем различни типа "гадове", специален "ghost vision" режим, който позволява на геймърите да откриват и обезвреждат невидими противници, както и осем различни оръжия, сред които два пистолета и картечницата "Гатлинг". Сингълплейърът на Ashen ще включва осем нива (създателите явно обожават тази цифра!), а мултиплейърът ще поддържа до четирима участници в deathmatch режим, свързани благодарение на безжичната Bluetooth технология. Сред останалите интригуващи N-Gage премиери за новата година са – Marcel Desailly Pro Soccer, Tiger Woods PGA Tour 2004, Operation Shadow, Requiem of Hell, Sega Rally Championship, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, Worms и WWE, много от които ще поддържат мултиплейър режим благодарение на Bluetooth и N-Gage Arena услугата на Nokia.

издател: **Lucas Arts** | създател: **The Collective** | жанр: **Strategy/Action** | платформа: **PS2, Xbox**

WRATH UNLEASHED

Честно казано, не очаквах точно The Collective да се захванат с подобна игра. След едно екшън-приключение със страхотен геймплей (Star Trek: The Fallen) и друго – със страхотна марка (Indiana Jones and the Emperor's Tomb), човек би си помислил, че пътят на тия момчета е предначертан. Новото им заглавие обаче може да бъде определено най-точно като... походова стратегия с бийт 'ем ъп и екшън елементи! Спор да няма – звучи абсурдно. Но очевидно е самата истина. Всъщност, ако някога случайно ви е попадала игра на име Archon, тази концепция едва ли ще ви се стори чак толкова налудничава. Не ви е? Да си призная – на мен също. Но всички се надпреварват да твърдят, че на базово ниво Archon и Wrath Unleashed си приличали като две капки вода, та аз викам да им повярваме.

И тъй, за онези, които дори не са помирисвали Archon, нека все пак уточним какво се случва във Wrath Unleashed. Принципно играта комай наистина е нещо като стратегия. Най-малкото защото ще трябва да се сражавате от името на митичен полубог, застанал начело на своята армия от чудати същества. Всяка от "войните" в играта ще се развива на плаващ остров, разделен на шестоъгълни полета. Играещият трябва да придвижва своите "фигури" по "дъската" (аналогията с шаха не е никак неуместна), опитвайки да завладее ключови полета по картата. На най-важните от тях се намират тъй наречените "храмове". За да завладеете такъв храм, трябва просто да стъпите със своя единица върху неговото поле. Колкото повече храмове владеете, толкова по-впечатляващи са магическите ви умения. Успеете ли да окупирате всичките шест храма на "картата", автоматично печелите "партията".

Както сигурно сте сетили вече, вашият съперник (или съперници) ще се стреми да стори същото. Логично е в такъв случай две вражески "фигури" да се озоват по едно и също време на един и същ шестоъгълник. В такъв случай двете единици се хващат за гушите, точно като в истинска "тупалка", за да премерят сили. Слава богу, за да победите в този сблъсък, далеч няма да са ви достатъчни само добри рефлекси. Преди всичко, не трябва да допускате "случайни срещи". Ако просто се мотаете насам-натам по картата без да сте подредили правилно единиците си, шансът някоя от тях да се натъкне на неподходящия противник, е огромен. От друга страна, не можете да си позволите и да играете само с най-силните си единици, надявайки се, че с тях няма как да не успеете да си пробиете път до някой от храмовете. Пораженията от всяка битка се запазват чак до края на играта, така че серия от сблъсъци с далеч по-слаби противникови единици може да се окаже фатална дори за най-могъщите ви чудовища.

Друг интересен елемент се дължи на факта, че всяко от шестоъгълните полета носи характеристиките на една от четирите стихии – огън, вода, земя и вятър. Единиците също са подвластни на някоя от тези стихии. Когато дадена единица се озове, да речем – на "огнено" поле, и в същото време нейната стихия е огън, тогава показателите ѝ нарастват значително. Естествено, вярно е и противното – единиците са по-слаби, когато се намират на полета, принадлежащи на неблагоприятна за тях стихия.

Звучи най-малкото интригуващо, не мислите ли? Още повече като се има предвид, че съдейки по скрийншотовете, Wrath Unleashed ще предложи една доста радваща окото графика. Въпросът е само, дали походова стратегическа игра има някакви шансове да бъде забелязана от конзолните фенове. Според мен – да. Wrath изглежда (поне на думи засега) като игра с сравнително прост в същото време адски прилепчив геймплей. Да не говорим, че концепцията ѝ е доста свежа. А за колко игри напоследък може да се каже нещо подобно? За малко, за адски малко.

европейска премиера: 20-ти февруари, 2004

PlayStation®2

Последни новини за PlayStation планетяните!

По последни данни в навечерието на последните празници е забелязан обект, идентифициран като Последна спирка за PlayStation маниаци!

Локация:

На последния етаж в Търговски комплекс Александър – бул. Витоша 21

fun, anyone?

След щателно проучване на мястото бяха открити:

Целият хардуеър на Sony Computer Entertainment

Всички заглавия от каталога на Sony Computer Entertainment за PlayStation®2 и PS One

Плюс всички възможни аксесоари!

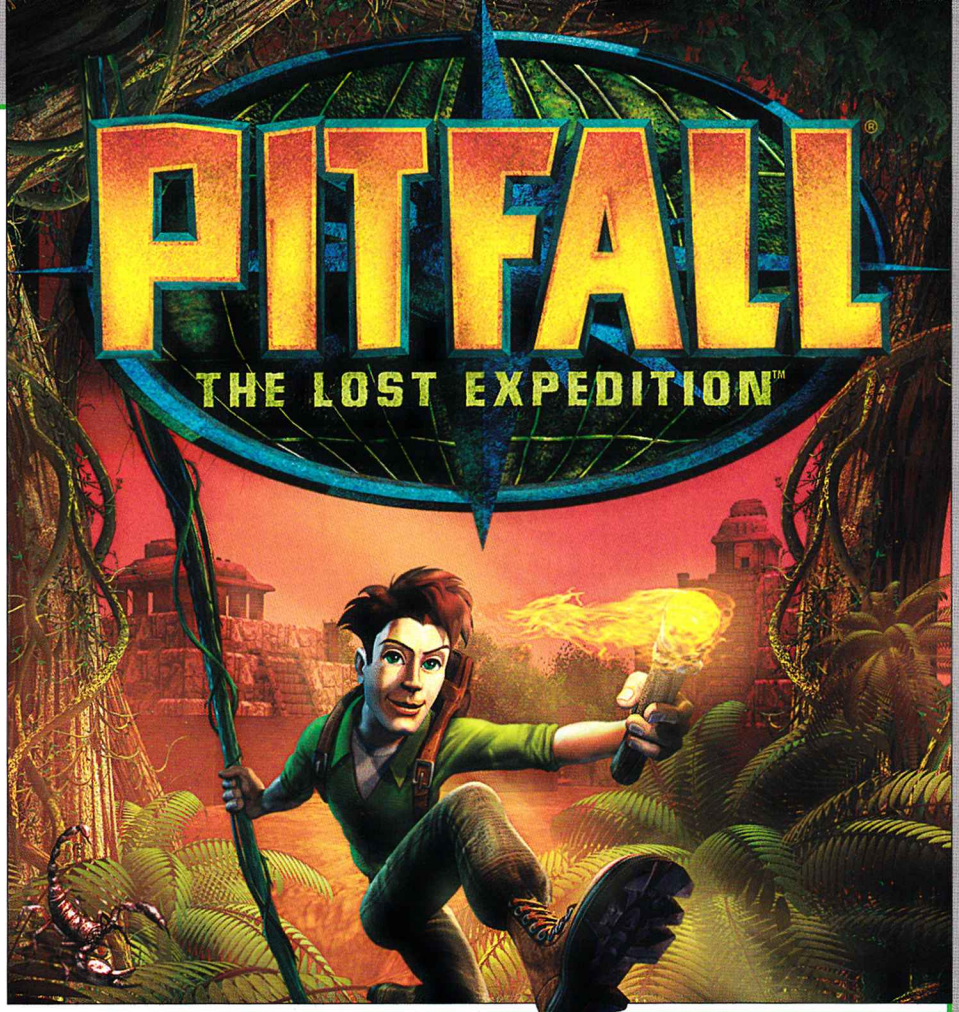
И ще ви светнат и за всичко ново от света на PS!
tel.:989 60 60, e-mail: pscentre@firemail.de

Пълната платинена колекция

Очаквайте тези игри!
Кога? В деня на европейските им премиери!

"PlayStation" и "ΔΟΧΞ" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. "" е запазена търговска марка на Sony Corporation. Всички имена на продукти, имена на издатели, търговски марки, артуърк и свързаните с тях изображения са търговски марки или защитен авторски материал на съответните им собственици. Всички права запазени ©2003 Sony Computer Entertainment Europe.

PITFALL® THE LOST EXPEDITION™



издател: **Activision** | създател: **Edge of Reality** жанр: **Jump&Run**

платформа: **PlayStation2, Xbox, Game Cube** | Европейска премиера: **24 февруари, 2004**

О Напоследък изкопаването на стари хитови поредици и опитите да им бъде вдъхнат нов живот явно отново идват на мода. Вероятно още не сте забравили за добрия стар Pitfall с всичките му там превъплъщения. За добро или лошо идеята за героичния изследовател на джунглата Питфол Хари замря, точно след като в заглавието на последната игра от поредицата за пръв път се появи фаталното (явно!) "3D" (Сигурно не сте забравили аналогичния случай с "Prince of Persia"). Така или иначе Pitfall си остана (поне за мен) един приятен спомен от времето, когато 486 процесорите "мачкаха 'ора".

И тъй, поредицата е в ръцете на нов дивелъпър – момчетата от Edge of Reality, известни най-вече с добрите си конверсии за Nintendo 64 на хитови заглавия като Tony Hawk 3 и 4, Spiderman и Monster Truck Maddness. А да, и с PS2 версията на The Sims, разбира се. Очевидно Activision са решили да поемат известен риск със студио, което никога преди не е правило jump&run. За което най-вероятно си има добра причина. Преди всичко – графиката. Просто трябва да видите краткото филмче от The Lost Expedition! Поне на пръв поглед движенията на персонажите и – разбира се – на самия Хари, по нищо не отстъпват на тези от безспорните "асове" в жанра Jak II и Ratchet & Clank: Going Commando. Палитрата на играта е приятно "шарена", без в същото време да е сладникава. Въобще Pitfall: The Lost Expedition успя да ме грабне още с първите си няколко кадъра. Не бих казал, че съм чак зашеметен, но определено мисля, че играта ще има какво да покаже. Момент... всъщност листата на тропическите растения, полюшващи се, когато главният герой се докосне до тях, си бяха доста зашеметяващи! Така де, схванахте ми мисълта... надявам се.

Далеч по-интересни обаче ми се сториха намеците за един доста забавен геймплей. Както вече споменах, новият Pitfall си е 100%-ов jump&run. Т.е. очаквайте доста скачане и тичане, плюс няколкото задължителни боса, плюс бонуси за събиране, плюс екстри за "отключване", плюс... сещате се. Освен това, от излизането на Crash Bandicoot 3 насам нито един уважаващ себе си jump&run не може да пропусне още две неща – миниигрите и превозните средства-ааа! А-ха! И в The Lost Expedition ще ги има. Очаквайте боулинг, надпревари по земя и вода, и бог знае какво още.

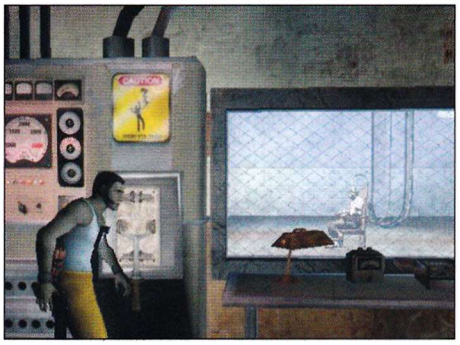
Не мога да не отделя специално място и на управлението на Pitfall: The Lost Expedition и по специално на начина, по който младежите от Edge of Reality са успели да оползотворят втория (десен) аналогов стик. Гейм дивелъпърите сякаш честичко забравят за неговото съществуване, само ли да се сетят да му измислят някоя що-годе читава употреба. Не и в новия Pitfall! Тук десният стик се използва за изпълнението на различни действия, свързани обикновено с предмет, който главният герой държи в ръката си. Например, ако сте извадили манерката си (тя служи за възстановяване на здравето) и придвижите десния стик нагоре, Хари тутакси ще я надигне към устните си и ще отпие няколко жадни гълтока. Ако ли пък придвижите стика надолу и сте близо до водоизточник, прочутият изследовател и авантюрист ще се наведе и ще напълни манерката си с вода. Просто и ефектно! Особено когато Хари държи в ръката си факла. Със свободно придвижване на десния стик ще можете да осветите произволна точка (стига тя да е в полезрението на Хари) без главният герой да помръдне от мястото си. Повярвайте ми – адски ефектно е!

Въобще, отваряйте си очите за тази игра. Шансовете тя да се превърне в хит са повече от прилични.

The Suffering

издател: **Midway** | създател: **Surreal Software** | жанр: **Action**

платформа: **PlayStation2, Xbox, Game Cube** | европейска премиера: **9-ти април, 2004**



Когато една игра е кръстена "Страданието", то в нея едва ли ще преобладава розовата гама. В буквалния и преносен смисъл. От самия старт The Suffering ни запраща право в ада на "стандартния" щатски затвор, на който чудесно би паснала добре познатата строфа на Данте (поета, не героя на Devil May Cry :) – "Надежда всяка тука оставете!" Главният герой, Торк, е затворник, осъден на смърт за наистина чудовищно престъпление – садистичното убийство на бившата си жена и двете си деца. Дали наистина го е направил? Кой знае... Авторите на играта ни оставят да се пържим на бавния огън на съмнението, чудейки се дали да симпатизираме на Торк... или не съвсем. Дано само хората от Surreal не са се изкушили да развалят това наистина страхотно хрумване с някой смрадлив хепиенд.

Тъй или иначе, играта не оставя нито Торк, нито самите нас да се чудим дълго време над смисъла на живота. Най-неочаквано (или по-скоро – "най-очаквано") вратата на килията на нашия човек зейва широко отворена и на него не му остава нищо друго освен да провери какво, по дяволите, става навън. В затвора цари кошмарен хаос. Затворници бягат като обезумели, по пода се въргалят трупове, между които и тези на доскорошните пазачи, а някъде из безкрайните коридори на "поправителното заведение" току прокънтяват стонове, не предвещаващи нищо добро. Разбрал, че едва ли е особено мъдро да изчака в килията си, за да види какво ще се случи, Торк също хуква да посрещне предопределението си. След не повече от десетина метра на пътя му се изпречва и първото уродливо чудовище, излязло сякаш от халюцинациите на предозирал наркоман. Доскорошният смъртник осъзнава мигновено, че в края на краищата една кротка и скромна екзекуцийка далеч не е най-лошото нещо, което може да ти се случи на този свят.

Нито в краткото демо, нито някъде из изказванията на Surreal, така и не намерих дори намек за нещо по-специално или различно в геймплея на The Suffering. По всичко личи, че става въпрос за стандартен екшън от трето лице, клонящ поскоро към реализма, отколкото към аркейд елементите. Всъщност, не съм съвсем прав. Някъде из прескомюникето на играта се мъдреше многозначителното "три различни развития на историята". Не знам как да коментирам и дали въобще да коментирам. Твърде често напоследък ни баламосват с подобни общи приказки, които накрая се оказват чиста проба въздух под налягане. Ще кажа само – дано!

Иначе едно е безспорно – визията на The Suffering определено шокира. Казвам това като комплимент. Чудовищата, макар да не са замислени и изпипани със замаха и гения на авторите на Silent Hill 3, все пак са на ниво. Цялостната атмосфера на играта също е различна и стряскаща по един доста интригуващ начин. Отваряйте си очите за това заглавие – то едва ли ще ви остави безразлични.

НОВ АДРЕС

залата **PC Mania** се премести на

ул. Шандор Петьофи №24-26

(на ъгъла с ул. Иван Рилски)

телефон 952 09 55

История

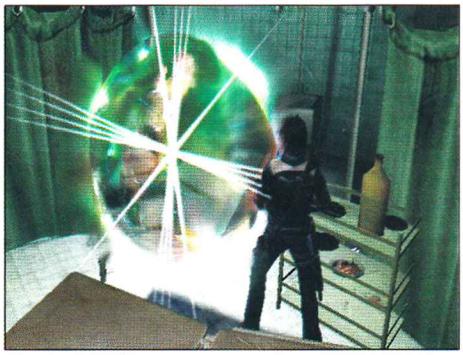
Главният герой Лазарус Джоунс е поредното отрудено американско ченге на средна възраст. При поредното дежурство той и неговата партньорка Ана Стийл получават сигнал за странни събития в местното изоставено училище. Двамата се озовават на мястото и скоро разбират, че сигналите са всичко друго, но не и фалшиви. Не стига това, ами Лазарус успява някак да отвори своеобразна вариация на тема "Кутията на Пандора", натъпкана до капака с призраци. Най-гадният измежду тия духове, някой си Хоуксмур, дори отвлича Ана и нашият човек скоро разбира, че за да върне своята партньорка в света на живите, трябва първо да натика обратно в мрака и последния призрак, който токущо е пуснал на свобода. Това е. Не е зле, но и не пращи от оригиналност.

Изследване

Ghosthunter предлага доста прилична, на моменти дори впечатляваща графика (говорим все пак за енджина на Primal), което прави изследването на терените наистина увлекателно занимание. Играта категорично има ако не уникална, то поне оригинална атмосфера и визия. Повечето от "местата", които ще посетите, са заредени с напрегнато очакване, което буквално пулсира във всеки детайл. Имам известни забележки по дизайна на главния герой, но за сметка на това дизайнът на чудовищата е забележителен (макар и не от порядъка на този в Silent Hill 3).

Логически загадки

Както чудесно знае всеки препатил фен на екшън-адвенчър жанра, при логическите загадки границата между "достатъчно трудно" и "късащо нерви" е адски тънка. Добрите автори на пъзели нещо се загубиха някъде напоследък. С всичко това не искам да кажа, че пъзелите (или загадките, ако предпочитате) в Ghosthunter за нищо не стават. Повечето от тях са не зле замислени и изпълнени. Проблемът е, че решаването им в повечето случаи е свързано с куп досадни действия, които (както уместно отбелязва един "колега") – "биха поставили на изпитание дори търпението на някой охлюв".

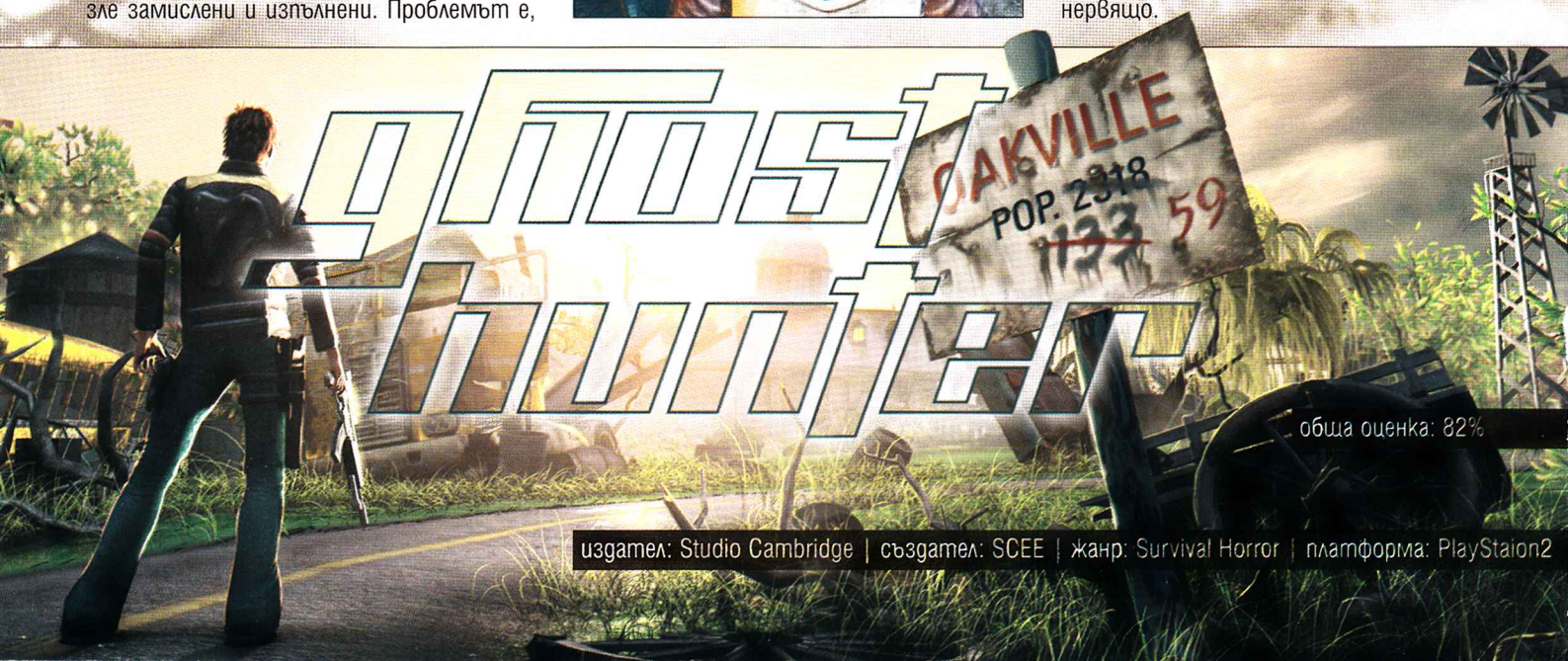


Лов на призраци

През цялото време, докато играех Ghosthunter, ме преследваше досадното усещане, че системата за движение на Лазарус и тази за движението (и изкуствения интелект) на чудовищата са правени от два различни екипа, които са избягвали да поддържат връзка помежду си. Преди всичко, за да използва оръжията си, главният герой трябва да премине в т.нар. "hunting mode". В този режим Лазарус заема добре познатата, комично разкрачена поза на ченгетата от евтините екшъни и започва видимо да се движи по-бавно, като вместо да се обръща наляво или надясно прави крачки встрани в съответната посока. Десният стик този път управлява не само гледната точка, но и появилия се на екрана мерник. Дотук нищо чак толкова лошо, нали? И наистина проблемът щеше да е никакъв, ако и призраците се придвижваха в забавеното темпо на Лазарус. Уви, не един от тях са бързи като мълнии, което прави избягването на атаките им абсолютно невъзможно. Усещането от всичко това е влудяващо, повярвайте ми. А битките с призраците съставляват на практика по-голямата част от играта. Сещайте се...

Общо усещане

Въпреки недомислиците, Ghousthunter е значително над средното ниво. Почитателите на хорър жанра определено ще останат очаровани. Играта е добре балансирана, а атмосферата ѝ е наистина забележителна. Нека обаче феновете на екшън-адвенчърите и особено на екшъните с гледна точка от трето лице се чувстват предупредени – темпото на Ghosthunter като нищо може да ви се стори изнервящо.



обща оценка: 82%

издател: Studio Cambridge | създател: SCEE | жанр: Survival Horror | платформа: PlayStaion2

Console Cheats

GHOSTHUNTER (PS2):

За да активирате въвеждането на останалите кодове, трябва да въведете Master Code:
0E3C7DF2 1853E59E
EEBAB612 BCEDE322
Неограничено здраве:
DE900F1E 68EA9D57
Неограничено количество муниции:
DE9DAE3E BCA99B83
Неограничена енергия:
DEACCF36 E00B9B83

PITFALL: THE LOST EXPEDITION (PS2):

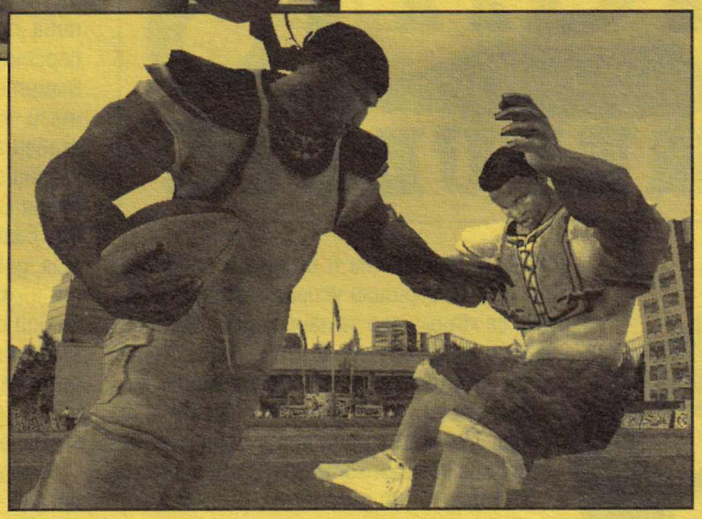
Неограничена възможност да повишите здравето на героя си: Задръжте L1 и R1, сега натиснете ляво, квадрат, кръг, надолу, квадрат, X, квадрат, кръг.

NFL STREET (PS2):

Въведете един от следните кодове като case-sensitive name:
Travel - Дава достъп до всички стадиони.
Classic - Дава достъп до легендарния NFL отбор.
KaySlay - Дава достъп до отбора Kayslay.
Excellent - Дава достъп до отбора Executioners.
Спечелете the AFC East ladder, за да получите достъп до AFC East All-Star отбор.
Спечелете the AFC North ladder, за да получите достъп до AFC North All-Star отбор.
Спечелете the AFC South ladder, за да получите достъп до AFC South All-Star отбор.
Спечелете the AFC West ladder, за да получите достъп до AFC West All-Star отбор.
Спечелете the NFC East ladder, за да получите достъп до NFC East All-Star отбор.
Спечелете the NFC North ladder, за да получите достъп до NFC North All-Star отбор.
Спечелете the NFC South ladder, за да получите достъп до NFC South All-Star отбор.
Спечелете the NFC West ladder, за да получите достъп до NFC West All-Star отбор.

BACKYARD WRESTLING (PS2):

Отключи всичко:
В главното меню задръжте L1 и натиснете X, квадрат, триъгълник, кръг, X, квадрат, триъгълник, кръг.
Кодове:
Наберете съответния код като име, когато си създавате герой:
denicholas - непобедимост
jche - непобедимост P1
cbarlow - непобедимост P2
ddaniels - неограничени супердвижения P1
jmaxwell - неограничени супердвижения P2
rtaylor - големи глави



okendall - големи ръце
tpiperi - големи крака
tho - всичко голямо
jgintu - Halo режим
pjefferies - призрачен режим
ksimeonov - черно бял режим
ewilliams - Wireframe режим
edma - First Person режим
stomanovski - по-труден изкуствен интелект

FINDING NEMO (XBOX):

Изберете ниво:
Натиснете Y, Y, Y, X, X, B, X, Y, B, X, Y, X, Y, X, Y, B, Y, Y, докато сте на екрана със заглавието. След това, докато играете, натиснете пауза и изберете cheat от екрана със селекция на нивото.
Неуязвимост:
Натиснете Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X,B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B, Y , докато сте на екрана със заглавието. След това, докато играете, натиснете пауза и изберете cheat от екрана със селекция на нивото.
Credits:
Натиснете Y, X, B, Y, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, X, B, Y, X, B, Y, X, B, B, Y, X, B, докато сте на екрана със заглавието. След това, докато играете, натиснете пауза и изберете cheat от екрана със селекция на нивото.
Отключете тайно ниво:
Натиснете Y, X, B, B, X, Y, Y, X, B, B, X, Y, Y, B, X, Y, X, B, B, X, Y, докато сте на екрана със заглавието. След това, докато играете, натиснете пауза и изберете cheat от екрана със селекция на нивото.

ARMED AND DANGEROUS (XBOX):

Неуязвимост:
Въведете X, X, X, R, A, L, L, Y като код.
Играйте ниво по избор:
Въведете Y, White, Black, L, A, R, R, Y като код.
Пълно здраве:
Въведете X, R, A, Y, Black, B, A, R като код.
Неограничено количество муниции:
Въведете A, L, L, Black, B, White, L, L като код.
Вижте анимация по избор:
Въведете A, Y, A, Y, Black, R, A, Y като код.
неуязвимост:
Въведете Y, A, B, X, B, A, A, L като код.
Големи глави:
Въведете L, Black, B, White, White, B, Black, L като код.
Големи ръце:
Въведете R, White, X, L, White, R, R, Y като код.
Големи крака:
Въведете R, White, Y, A, L, B, White, X като код.
Бомба:
Въведете Y, A, B, B, A, B, White, White като код.
Пълен боекомплект с муниции:
Въведете Black, B, A, R, R, A, L, Black по време на игра.

KOTOR е ролева игра, базирана на системата правила Advanced Dungeons&Dragons трета ревизия. Досега на въпросните правила са базирани Neverwinter Nights и Temple of Elemental Evil. Ако сте играли някоя от тях, много от нещата ще са ви ясни и редовете, посветени на системата, може би няма да са чак толкова интересни.

Статистиките на персонажа ви са традиционните Strength, Dexterity, Constitution, Wisdom, Intelligence и Charisma. Първата определя силата ви на удар и бонуса, който получавате към атакуващия зар. Всеки противник, включително и вие, има число за атака, бонус към атаката и число за броня. При всеки удар се хвърля зар,

Всичко нужно, за да станете истински рицар-джедай...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

добавят се числата и се прави проверка дали сте извършили успешна атака. След това се хвърля зар за нанесените щети в зависимост от оръжието. Ловкостта определя шанса ви да обезоръжите капан (мина), да отключите ключалка, а при големи стойности бонусът се добавя към бронята ви. В зависимост от третия ви показател (Constitution) ще получавате повече или по-малко точки живот при всяко качване на ниво. А от последните три се определя защитният ви зар против атаки чрез Силата, количеството нови Сили, които ще научавате на ден, количеството "мана" и обаянието спрямо търговци, за да ви продават по-евтино. Максималната стойност на всяка една е 18. При стойност 10 нямате никакви бонуси, при по-малко вече имате наказания, а при всеки 2 точки над 10 получавате 1 точка бонус. Ако имате сила 17, то бонусът ви ще е +3. При всеки удар ще получавате +3 бонус към атакуващия ви зар и независимо от оръжието винаги ще правите с 3 повече щети. Освен основните си характеристики героят ви има и

Feats&skills

Всеки персонаж има умения, които се покачват с вдигането на нивото му и определят как ще се справи в дадена ситуация. В зависимост от персонажа, който сте избрали, ще получавате определено количество skill points + бонус в зависимост от интелигентността ви. Употребата на skill става по следния начин. Виждате мина, имате умение за обезвреждане 12, а за да я деактивирате, ви трябва 25. Хвърляте зар 17 и успешно я стопирате. Ако хвърлите по-малко, тя ви гърми в ръцете. Едни от най-важните Skill-ове са Security – за отключване на заключени ключалки, Disable device – за обезвреждане на мини (при високи стойности дори ще можете да си прибирате мината за по-късна употреба), Repair – за "по-евтина" поправка на роботи и Computer use – за "по-евтино" хакване на терминали.

Пак в зависимост от персонажа си на всеки две нива ще получавате избор между един или повече feats. Те са странна смесица от пасивни умения (като тези за носене на брони и оръжия) или пък нови бойни техники (Rapid shot, Whirlwind attack и т.н.). Нямате възможност да развиете всички, затова внимавайте кои избирате. Всеки feat може да се развие до три нива при воина и до 2 при останалите персонажи. Най-оптималният вариант е вашите feats взаимно да се допълват с тези на партньорите ви. Пример: при главен герой воин, умел в боравенето на хладни оръжия и насочил всичките си познания в тази област, не е нужно повече от базисно познание на лазерните оръжия, докато за Карт, стрелящ с два лазера, няма смисъл да развива уменията си за бой с мечове. Някои класове персонажи имат специални feats, с които другите не разполагат (дроидите, джедаите) или такива, които получават "безплатно" при качването на определено ниво.

Имате три feat-а за броня – лека, средна и тежка. Естествено, тежката ви дава най-добра защита, но си има и своите недостатъци. Персонаж в такава броня по принцип се движи по-бавно, има наказания при опит да използва уменията си на крадец (да става невидим, да прави Sneak attack и т.н.) или ако е джедай, не може да използва някои от силите.

Оръжейните умения

се делят на Melee, Blaster pistol, Blaster rifle, Heavy weapon и Lightsaber proficiency. Всяко повишаване на уменията ви води до повишаването на атаката и щетите с +1. Също така, ако нямате дори и една точка за умение с лазерни карабини например, при тяхното използване ще търпите наказания.

Атакуващите способности са специални атаки, които можете да зададете на персонажа си по време на битка. За герой, развит в боравенето на стрелкови оръжия, е безсмислено да слагате точки на feats за melee combat. Whirlwind attack-ата ви дава бонус удар, но намалява защитата ви, Critical hit-а пък увеличава щетите ви с меч за сметка на защитата. Стрелците могат да избират между Power shot, Sniper shot и Rapid shot. Първият намалява атаката ви, но добавя пове-

че щети. Вторият увеличава точността ви и шанса да нанесете critical hit на врага за сметка на защитата ви. Третият добавя атака за сметка на защитата ви.

Има и отделен тип feats, повишаващи някои от уменията ви или защитните ви зарове (когато се направи атака срещу вас, се хвърля зар, от който зависи дали е успешна, ако се опитват да ви зашеметят, пак се хвърля зар, в играта няма значение какви движения правите – всичко опира до цифри и статистики по време на битката), като например lighting reflexes – повишаващ reflex saving trow-а ви или даващ ви възможността да си слагате импланти.

Ако искате да използвате по две оръжия едновременно или двуостър меч без никакви наказания за това, трябва ви feat-а dual weapon fighting и ambidexterity.

Избор на персонаж и неговото развитие

Началният ви избор между героите в KOTOR ще се колебае между воин, негодяй и изследовател. В повечето моменти ще бъдете с две прс-та в отбора, но има и моменти, в които ще трябва да се справяте сам. Напълно развит по всички параметри герой е невъзможен. Или трябва да подобрявате всичко по малко, или да се специализирате в една област. Първият вариант е за предпочитане. Само воинът може да развие бойните си умения до трета степен. За сметка на това получава най-малко skill points.

От избора ви на начален герой в по-късните етапи на играта зависи и какъв клас джедай ще поемете. Воинът е перфектен за близки сблъсъци. Има най-много точки живот и сила. Негодяят е еквивалентът на крадеца във фентъзи игрите. Бързо развива уменията си за обезвреждане на ключалки, боравене с компютри и деактивиране на мини. Има сравнително малко точки живот и е по-добре да го пазите далеч от сърцето на битката, използвайки лазер. Не може да използва тежки оръжия и е органичен до второ ниво на умение на атакуващите feats. За сметка на това на всеки три нива получава по едно ниво Sneak attack – т.е., ако е зад или отстрани на опонента, ако е невидими или противникът не се бие пряко с него, нанася допълнително 1d6 щети за всяко ниво. В играта има само едно NPC негодяй и това е Mission, който, освен че лесно се присъединява към отбора, стои почти до края на приключението в него. По тази причина изборът на този клас за начален герой лично на мен ми се струва безсмислен.

Третият персонаж – откривателят – е смес от двата класа и еквивалент на рейнджъра от фентъзи игрите. Може да борави с оръжия малко по-зле от воина и получава малко по-малко skill points от негодяя. За сметка на това е перфектен при поправка на дроиди и при support на предните линии.

Класовете джедаи

също са три – guardian, sentinel и consular. В зависимост от класа ще получавате различно количество force points (магии) при вдигане на ниво. Първият от персонажите е отличен боец с меча, но разчита предимно на него. Вторият е балансиран – не толкова добър с меча, но разполага и с доста добър набор от сили. Третият използва меча само за защита, докато изпържва с lighting враговете си. В течение на играта към вас могат да се присъединят три джедая – по един за всеки клас. Bastila я "получавате" автоматично, докато за другите два трябва да се потрудите малко. Но за тях след малко.

Джедайските класове получават и няколко допълнителни feat-а: Lightsaber offense и defense увеличават с по една точка атаката и защитата ви по време на бой. Single weapon feat-ът е полезен, ако искате да използвате само един меч, давайки ви по 1 точка атака и защита при всяко качено ниво. Лично аз предпочетох героят ми да се мъкне с два меча, използвайки бонусите на всеки. Други полезни умения са lightsaber trow – позволяващ ви да хвърлите меча и да поразите до три опонента преди началото на битката. Force jump дори и с една точка умение ви позволява да прескочите бая голямо разстояние и да нанесете тежки поражения на врага. А deflection вдига deflection показателя ви: пример: докато в NWN ако на героя му е голям, то той ще спре идващите към него стрели с щита си или ще ги избегне, тук джедаят, ако е въоръжен с лазерен меч, ще ги отрази с него. А ако е развил достатъчно умението си, ще ги върне към този, който ги е изстрелял. Последният пасивен и в същото време доста полезен feat е свързан с манипулирането на мозъците на NPC-тата. Не се използва по време на битка, но ще ви позволи да получавате по-добри цени от търговците, да измъквате информация от хора и извънземни и ще ви дава допълнителни реплики към диалозите.

Последния клас не можете да изберете – той е за дроиди. Те разполагат със собствен тип брони и импланти, както и получават уменията си за боравене с някои оръжия автоматично. Полезното е, че освен бластери, могат да се екипират с огнехвъргачка (наранява и хвърля в паника противниците), парализатор и антигравитационно устройство.

NPC-та

Има 9 персонажа, които могат да се присъединят към вас в течение на играта – 3 джедая, 2 дроида, едно ууки, един scoundrel и двама човека. Някои се включват в групата ви автоматично и са свързани с главните куестове, като Бастила и Карт, други получавате щете не щете – като малкия дроид, далечен прародител на 3PO и R2. Долните редове ще ви подскажат как точно да действате, за да "получите по-трудните" персонажи. Ако не искате да си развалите удоволствието, просто не четете долния пасаж.

Мацката джедай се намира на планетата на джедайския съвет. Минала е на Тъмната страна и трябва да я разубедите, че това е лошо и че все още има шанс. В никакъв случай не я нападайте – след като говорите с нея, върнете се до съвета и ги помолете за помощ. След като се върнете, я убеждавате и си имате нов jedy guardian в групата. Вторият джедай е клас consular и ще го намерите на планетата Кашуук. За да се присъедини към вас, трябва да изпълните малък куест и след това да решите дали да го задържите в групата си. В края на играта, ако изберете да преминете към Тъмната страна, ще трябва да се борите с него.

Mission и Ууките ще се присъединят към вас на първата планета, ако им помогнете да се справят с търговците на роби в канализацията на града. И двамата са доста полезни, особено Mission в комбинация с Карт, който е доста умел стрелец.

Има два дроида – първия го закупувате, за да изпълните главен куест, от магазина за дроиди на първата планета.

Вторият се намира в магазина за дроиди на Татуин – единственото, което трябва да направите, е да предложите добра цена за него. Малкият робот е добър в оправянето на компютърни терминали и отключването на ключалки, двата бластерни пистолета са му само за самозащита, не и за нанасяне на сериозни щети. Вторият е дроид убиец, принадлежал на Дарт Рейван. Много добър както с тежко оръжие, така и с бластерна пушка в ръцете си. Перфектен в поправката на дроиди. Използвах го в куеста, в който един от персонажите ви трябва самостоятелно да саботира кораба на ситовете и да измъкне другарите си. Дроидите използват за поправка repair kits, а не health kits. Но основната им сила са двата импланта, които могат да си прикачат, здравата броня и допълнителните оръжия. Перфектни за съпорт.

Най-добрата група е с вас начело плюс два джедая.

Сглобяване на предмети и инвентар

На всеки персонаж можете да закачите визьор/маска, даваща бонус към някое от уменията му или допълнителен feat. Броня (ако класът ви е consular или sentinel, не ви препоръчвам да слагате тежките, най-добре ще използвате уменията на героя си в някоя от джедайксите роби). Имплант (само ако имате нужния feat) и щитове.

Щитовете действат по малко понестандартен начин. Всеки ви предпазва от някакъв тип щети – Ion, Blaster, Energy, Melee и т.н. Така че докато трае действието на щита или докато поеме определено количество щети, ще бъдете недосегаем. Колкото по-добър е щитът, толкова по-голям е капацитетът му на издръжливост и неговото времетраене. Ще ги намирате достатъчно често и ако ги използвате правилно, няма да има битка, която да ви се опре.

На места (основно в своя кораб) ще можете да ъпгрейдвате оръжията и бронните си. Вдигат се техните показатели за атака и защита. При лазерните мечове е малко по-специфично. Няма да намерите никъде магичен меч (Lightsaber of sith lords например), но ще откривате множество кристали, даващи допълнителни бонуси към оръжието (атака, защита, бонуси към определен тип противници и т.н.), както и възможност да променяте цвета му. Оптималният вариант е да се биете с два меча, всеки с различни бонуси. Тъй като всеки е с лимит от 2 допълнителни кристала, а наистина силните са около 5-6, то ще можете реално да си направите супермечове (например единият отразява лазерни лъчи и нанася критични щети, докато другият разбива дроиди с един удар).

Force сили

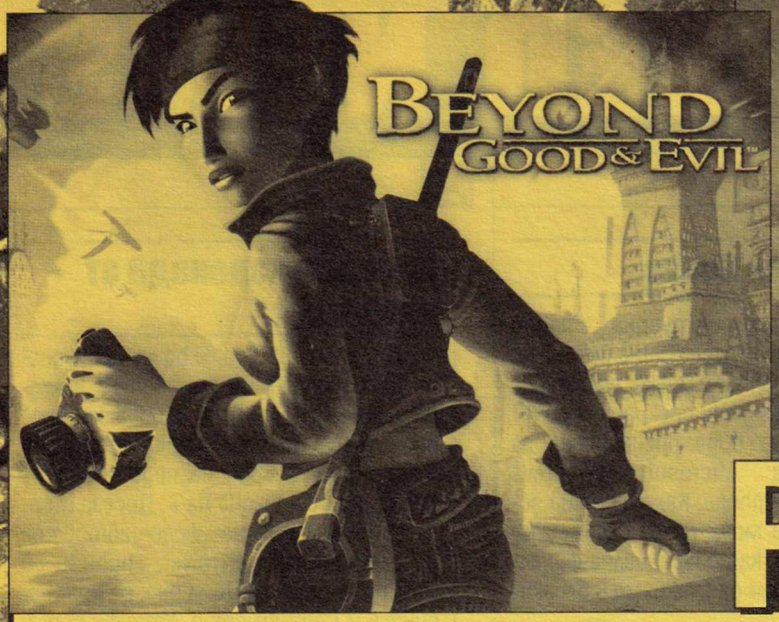
След като станете джедай, при всяко вдигане на ниво в зависимост от класа си ще получавате до 2 force points. Те играят ролята на магии и също като feat-овете имат по три нива на умение, с разликата, че някои от нивата изискват високо ниво на самия герой. Изборът е доста голям и отново няма да можете да развиете всички. Най-добре е да ги балансирате с уменията на другите три джедая в групата. Задължителни са способностите за предпазване и имунитет срещу някои атаки на Силата, както и force lighting – на трето ниво пърли всички врагове пред взора ви и понякога е единственият начин да им нанесете щети. Force Heal поне на едно от прс-тата ви трябва да е развито на мах. А за главния ви персонаж Force speed, даващ допълнителна атака и вдигащ защитния ви показател, е задължителен. Също така поне един трябва да има Destroy droids, както и Force Stun, Push и Kill. Първото умение унищожава всеки робот, неуспял да хвърли нужен защитен зар, или го наранява силно при успешен. Второто замразява противника, превръщайки го в лесна мишена, а четвъртата сила е като Destroy droid, но се отразява на хора. За соло мисиите и при неразвит Force Heal е хубаво да имате Force Drain, който не само че наранява вразите, но и ви лекува с доста по-бързи темпове. Някои от директните нападателни сили автоматично се изключват, ако имате тежка броня и докато не я свалите, не можете да ги използвате. При битка, докато скачате към противника, е най-добре да нагласите единия от джедаите си на атаки с директни щети, а вторият да замразява/парализира/събаря на земята противниците.

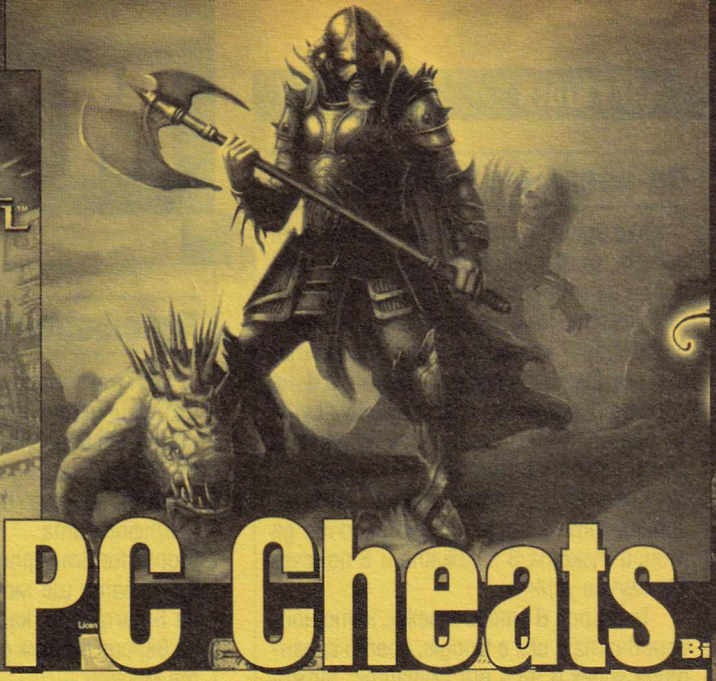
Финалната битка

Ако не искате, не четете – тук е обяснено как да биете финалния бос.

Преди битката се надрусайте с всички възможни стимулатори за главните си способности (сила и т.н.), включете антиенергиен щит (врагът ще ви напада само с лазерен меч) и влезте в стаята. В момента, в който го оставите на плюнка живот, той ще си възстановява силите от разпръснатите тела. Затова още в началото не си играйте да го биете, а минете покрай труповете – един Lighstaber trow е достатъчен, за да прекъснете енергийните им връзки. Като свършите с това, презаредете упойките си и размажете гада. Тъй като е със сравнително ниско ниво защита, можете да използвате спокойно Power Attack фийта.

Георги Панайотов





PC Cheats

BEYOND GOOD & EVIL

Unlock Marble Mini-Game – За да отключите Мраморната миниигра на mdisk, трябва да съберете всички (88) перли.

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

По време на игра натиснете Enter, след което въведете "+" пред даден код, за да го активирате или "-", за да го деактивирате:

zool: Непобедим
chunky: Always Chunky
superchunky: Chunk Factor
version: Покажи Game Version
drdeath: Максимум статистики
shootall: Не е необходимо да кликвате
sixdemonbag: +150 във всичко
loefervision: Изключва мъглата
xrayvision: Изключва текстурите
minjooky: Прави героите много малки
maxjooky: Прави героите много големи
checksinthemail: 9999999 Злато
movie: Запишете филмче
mouse: Активира мишката
rings: Активира Selection Rings
potionaholic: Дава + 3 super health и mana potions
faetehbadgar: Дава пълната екипировка на новобранец
sixdemonbag: Дава 6 high level summon spells

STEAMLAND

След като изтеглите от интернет файла, който позволява активирането на Cheat Codes, разархивирайте го в директорията, в която сте инсталирали играта, като изтриете другия файл, носещ същото име. Стартирайте играта, както сте правили досега. По време на игра така можете да използвате следните кодове:

W – Печелите мисията
– Получавате голям влак
x – Експлозия под курсора
K – Изтребва всички врагове на екрана
B – Строителен режим
A – Смяна на армията
D – Покажи AIDEBUG
M – Определи пари
h – Ремонтирай

POSTAL 2: SHARE THE PAIN

По време на игра натиснете ~ или @.. Напишете "sissy", за да активирате cheat mode. След това въведете един от следните кодове:

alamode – God mode
packnheat – Всички разрушителни оръжия.
payload – Допълнителни муниции за всички оръжия, които притежавате в момента.
iamsolame – Всички оръжия, максимум муниции, неуязвимост.
swimwithfishes – Всички свързани с радара предмети.
piggytreats – Допълнително понички.
jewsforjesus – Допълнително пари.
boyandhisdog – Допълнителни кучешки грижи.
jones – Допълнителни health pipes.
fireinyourhole – Rocket камери.
blockmyass – Броня.
smackdatass – Gimp suit.
iamthelaw – Полицейска униформа.
healthful – Пълно здраве и 4 медицински чантички.
ifeelfree – Включва ghost режим.
likeabirdy – Включва flight режим.
ChangeDude() – Сменете морала на героя с противоположния.
exec function SetThisErrandComplete ([errand name]) – Маркира дадена поръчка като изпълнена, включва hate player groups.
function SetThisDaysErrands Complete([day number]) – Маркира всички посочени поръчки за деня като изпълнени, включва hate player groups.
SetTodaysErrandsComplete() – Маркира всички посочени поръчки за този ден като изпълнени, включва hate player groups.
SetAllErrandsComplete() – Маркира всички поръчки като изпълнени, включва hate player groups.
SetDay([day number]) – Определяте деня, всички поръчки преди този ден за изпълнени.
WarpToDay([day number]) – Определя деня, рестартира нивото за този ден
SetAllErrandsUnComplete() – Нулира всички поръчки, сменя hate groups на not hate.
Goto([level name]) – Избери карта.

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Можете да използвате същите кодове, които сте използвали за оригиналната Neverwinter Nights:

Изберете ~ и напишете "DebugMode 1" (case sensitive). След това отново изберете ~. Изберете TAB. Това активира списък с различните функции, с които разполагате. Изберете TAB отново, за да scroll-нете списъка надолу:

Cheats: (case sensitive)(X is a number)
SetCHA X – Определете вашата харизма
SetSTR X – Определете вашата сила
SetINT X – Определете вашата интелигентност
SetWIS X – Определете вашата мъдрост
SetCON X – Определете Constitution
dm_givegold X – Получавате X количество злато
GetLevel X – Повишава ви с допълнителни X брой нива
dm_god – Прави ви неуязвим (не е необходимо да кликвате върху героя си)

На някои от кодовете ще получите съобщение "success", след като ги въведете и натиснете ENTER. На други – като SetCHA ще получите съобщение "Entered Target Mode". Трябва да кликнете върху героя си, за да активирате промените, които ще му се отразят.

MIXED NEWS

EASY RIDER

По-лесно е с Evil Lyrix!

Ако въпреки материалите в минали броеве, съветващи ви къде и как най-добре да търсите текстове на песни в мрежата, имате проблеми, тогава идва краят на мъчението. Момчетата от Evil Labs пуснаха бета 0.6 на своята перфектна програмка Evil Lyrix. Тя работи като плъг-ин за Winamp и други известни плейъри.

Когато пуснете някоя mp3-ка, програмата автоматично започва да търси текста в мрежата и в повечето случаи успява.

Тя търси в много мрежи, като най-основната ѝ цел е Google, което гарантира успех в 98% от случаите. Можете да я свалите от сайта www.evill-abs.sk.

Контрол с мисъл

Много хора са си мечтали да командват компютрите си от разстояние, дори без мишка и клавиатура. Във фантастичните сценарии отдавна присъстват моменти, в които различни устройства се контролират само чрез силата на мисълта.

В момента учените от Cyberkinetics – частна фирма от Фоксборо, Масачузетс – търсят подобна дистанционна технология.

Тя е насочена към инвалидите, които нямат физиологическата възможност да боравят с мишки и клавиатури.

Разработваната от тях система се казва Brain Gate и ако бъде развита успешно, ще позволи дистанционен контрол на всякакви устройства, дори и на собствените ни мускули. Засега системата се изпробва върху доброволци инвалиди и вероятно ще бъде шумно огласена през 2007 г.

RPG

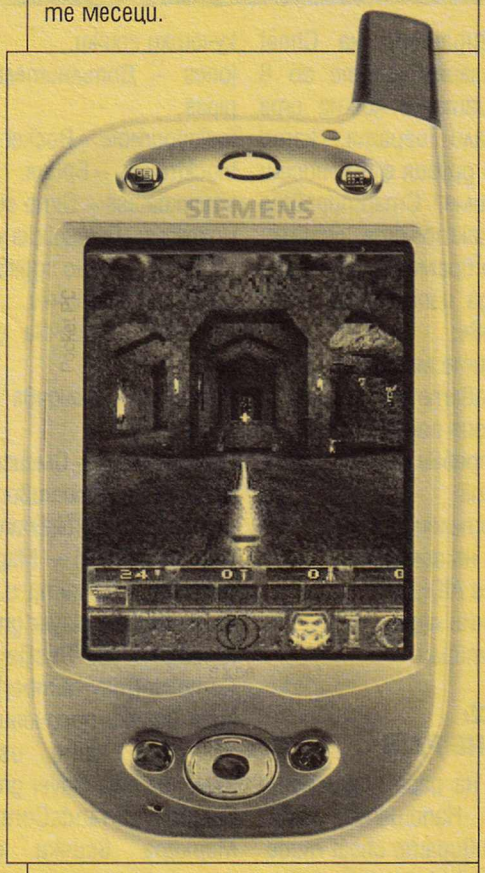
Български ролеви клуб

Стартира първият по рода си в България ролеви клуб. Той се казва "Аркания" и е организиран в рамките на Софийския университет. Това обаче не означава, че в него могат да участват само студенти от Алма Матер. Членовете на клуба ще могат да видят и прочетат всички нужни им книги за различни системи, да играят всяка седмица и т.н..

Повече подробности по темата, очаквайте в предстоящи броеве.

Телефонен Quake

Румънското софтуерно студио exoSyphen Studios пусна бета версия на мобилния вариант на Quake. Играта на iD Software ще запази прекрасния си 3D енджин, но ще бъде пренаписана за платформата Microsoft Windows Mobile for Smartphone. Както става ясно, играта ще може да се играе само на Smartphone, като официална финална версия можем да очакваме в близките месеци.

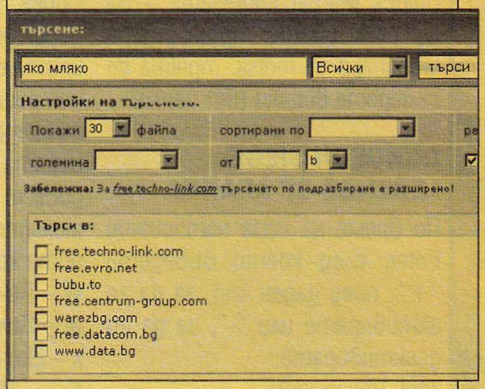


Sony Ericsson и мрежовите игри

SonyEricsson са започнали тестове но нова мултиплейър геймърска мобилна технология. Засега според плановете услугата ще включва само две игри при стартирането си. Първата е Rally и поддържа мрежова игра до четири човека. Втората се казва RC Battle и ще допуска до осем играчи. Тези игри ще могат да бъдат използвани в много модели SonyEricsson телефони, включително T300, T230, Z608 и T630. Проектът стартира официално през януари, като първите игри ще бъдат пуснати за свободен даунлоуд.

Коледни изненади от find.dir.bg!

От екипа на find.dir.bg не пропуснаха да поздравят PC феновете с коледна изненада. Тяхната търсачка вече поддържа 3 нови свободни зони, като така общият брой на поддържаните free сървъри нарасна на 7. Досега търсачката включваше free-сайтовете на Techno-link, EvroNet, bubu.to и Data.bg, а отскоро към тях се присъединиха и Centrum-group, Warezbg.com и Datacom.bg.

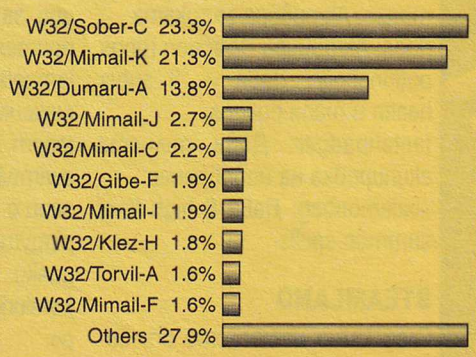


2004 под знака на "Суперчервеите"

Според анализите на компанията Clearswift през 2004-та ще станем свидетели на истински виртуални унищожения. Според тях точно през тази година ще се появят унищожителните и доста мощни "суперчервеи" и специализирани peer-to-peer (P2P) вируси.

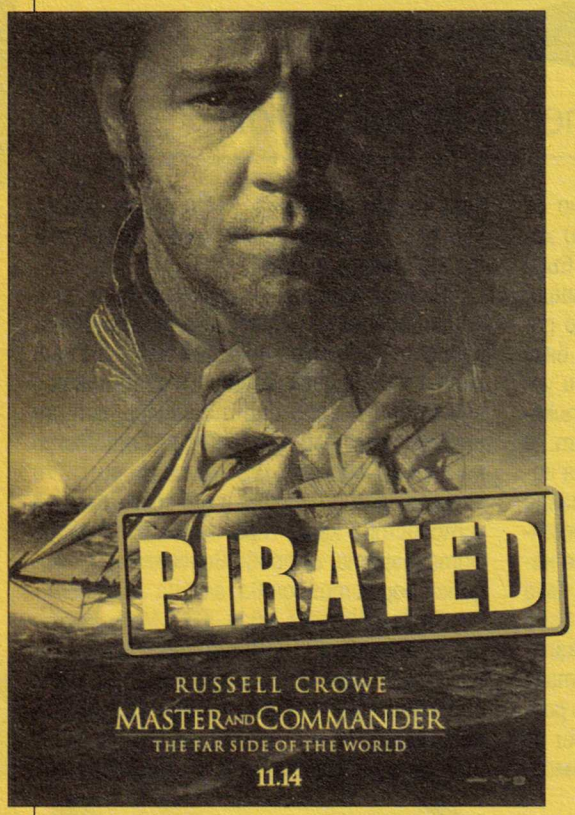
Изводите са направени вследствие на проучвания на SoBig project, които включват сериозни масирани синхронни атаки от spam, червеи, троянци и spyware.

Топ 10 вируси за 2003 г.



ФБР във филма

От ФБР съобщиха, че вече са по следите на множество пирати на филми, по-скоро на заглавия, печелили Оскари. Преследваните филми са "Something's Gotta Give", "The Last Samurai", "Master and Commander: The Far Side of the World" и "Thirteen". След като към версиите им е бил прикачен трейсър, агентите от ФБР са успели да проследят разпространителката мрежа доста навътре. Засега не е ставало въпрос за последвали мерки.



Забавят EVD

Китайските разработчици на новата технология EVD (enhanced versatile disc), за която ви информирахме скоро, ще забавят плейърите за новите носители с няколко месеца.

Според плановете на китайците, EVD плейърите ще се появят на пазара най-рано през ноември, като засега интерес към производството на продукта е проявила само една по-голяма компания.

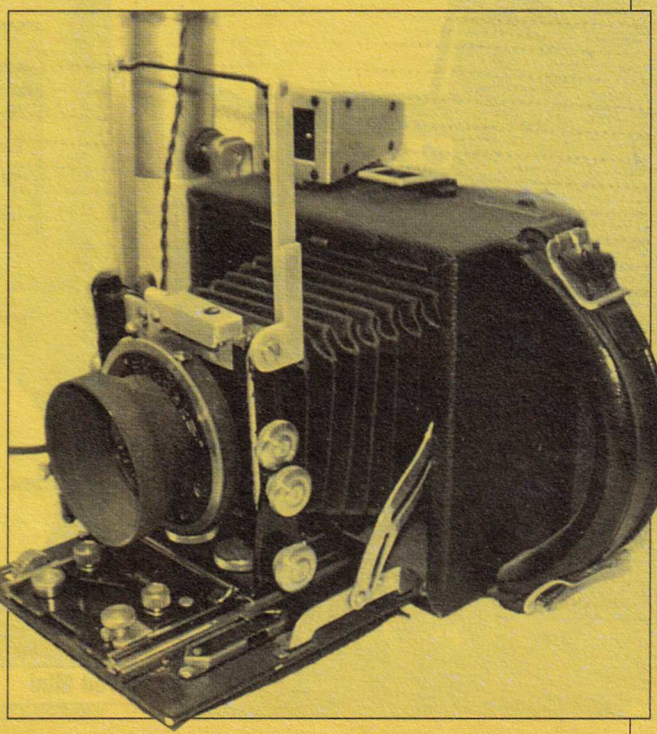
Британците на страната на RIAA

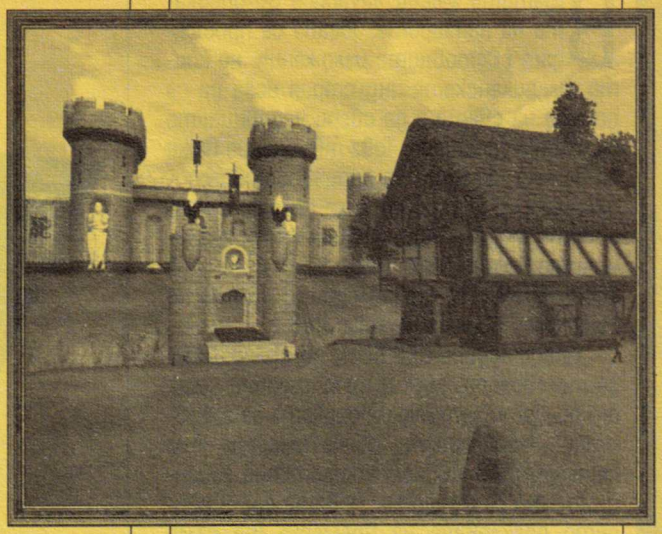
Британската звукозаписна индустрия винаги е била на страната на парите...о пс... на легалните действия. Това съобщиха от British Phonographic Industry (BPI) и се присъединиха към RIAA в търсене на разпространители на нелегална музика. Според тях, за да могат адекватно да се развиват артистите, е нужно всичко около тях да бъде изрядно, а приходите от разпространението да отиват само в ръцете на мейджър-лебълите.

Kodak скъсват с традициите

Този месец от Eastman Kodak Co. съобщиха, че плануват преустановяването на производството на фотокамери, работещи с филм. Това ще се случи още през тази година, но само в Америка, Канада и Западна Европа.

Идеята Kodak да преустановят производството на вече поостарялата, но класическа технология, е свързана с повишаване на търсенето на дигитални устройства. Този техен ход вероятно ще успее да понижи драстично цените на новите технологии, така че те да стават все по достъпни.





Mythic съдят Microsoft

Mythic Entertainment, разработчиците на Dark Age of Camelot, този месец повдигнаха съдебно дело срещу Microsoft. Става въпрос за новия проект за MMORPG на редмъндци, наречен Mythica. Според пичовете от Mythic Entertainment, асоциациите с името на фирмата им са прекалено големи и затова Microsoft не трябва да пускат играта си с това заглавие. Развръзката на делото ще очакваме с голям интерес.

Оливер Кан спечели

След като преди време немският вратар Оливер Кан осъди EA за използването на името и лика му във FIFA 2002, този месец той спечели делото. Хамбургският съд отсъди "виновен" за EA, като по този начин на американците ще им се наложи да платят солидни неустойки на Оли. Оказва се, че чрез включването му във FIFA без неговото разрешение те са успели "да нарушат човешките му права"...

Хакер-писател

Известният хакер Кевин Митник официално обяви, че ще даде награда за най-интересната хакерска история, която му бъде разказана. В момента той събира истории с интересни случки около компютърните вируси и хакерите по принцип с цел завършване на книгата си. Бившият хакер дори е обещал 500$ за най-увлекателната случка, която му бъде разказана.

Смелчаците, които са се наели да издадат книгата, са от издателството John Wiley & Sons.

Вщатите месец януари е 30-дневката на панаирите. Тогава се провеждат световните изложения, на които американската индустрия иска да се покаже на света и да свери часовниците си с конкуренцията. Това твърдение важи за всички области на производството – например в Детройт бяха показани най-новите модели автомобили на традиционното Detroit Motor Show. В Лас Вегас пък беше време за забавление с Consumer Electronics Show, накратко CES.

Преди години CES беше по-скоро експо за телевизори, звук и тем подобни неща от областта на електрониката за забавление. Забавлението обаче мигрира към киберсвета и съвсем естествено акцентът леко се измести. Новата ера в доброто прекарване на времето (не само свободното, да ме прощават маркетолозите) доведе до налагане резултатите на процес, наречен конвергенция. Ако трябва да го обясня с прости думички, ще ви дам няколко примера – DVD-плейъри с divX-функционалност, стереоуредби, които могат да четат mp3, телевизори с четец за флаш памети и т.н. Тазгодишният CES беше повече от успешен с над 300 продуктови премиери. Успя да

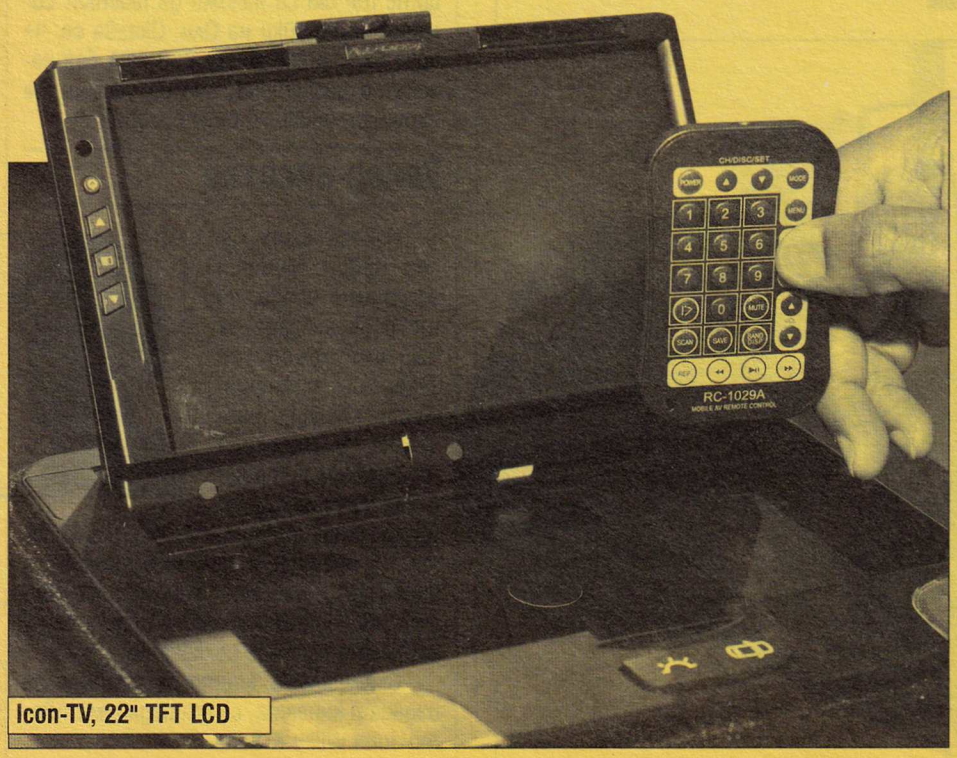
събере 2500 изложители и 130 хиляди посетители

за четирите дена на своето провеждане. На него бяха представени редица нови продукти, бяха потвърдени актуални тенденции и забавлението отново бе на преден план. CES откраднa шоуто на другото традиционно американско изложение – Comdex, което първо фалира, а след това изпадна в забрава.

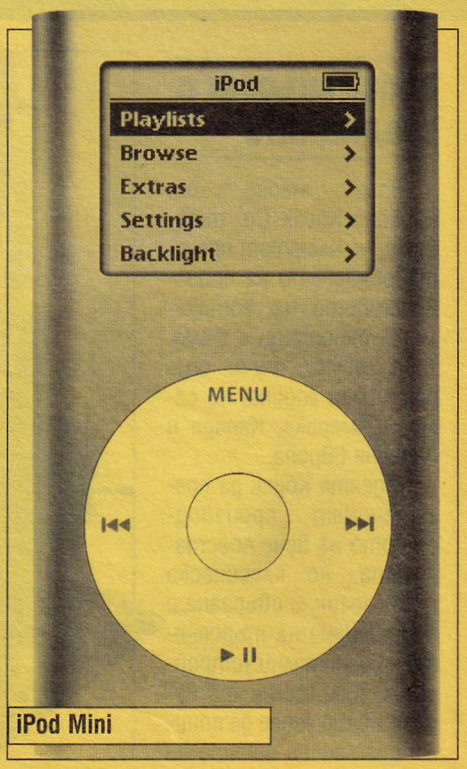
Няколко бяха основните акценти на изложението. От една страна, плазмата и течнокристалните дисплеи трайно се настаняват в (западноевропейските) холове. От друга, DVD продължава да бъде впрегатният кон на всички компании, чийто потенциал за растеж все още далеч не е изчерпан. Хитът този път бяха различни модели записващи DVD-та и устройства с вграден твърд диск. За съжаление, все още не дошъл моментът, в който ще можем да копираме на воля едно DVD от видеотеката на друго, празно DVD, подобно на презаписа на видеокасетите. Причината е много проста и се нарича "защита на авторските права". Така индустрията съвсем съзнателно бави пускането на празни DVD-дискове с капацитет над 4,7 гигабайта и също така съзнателно се тутка угрижено около различните стандарти за запис, пипайки се между ушите с недоумение "как да помогнем на потребителя, като да му попречим да си гледа спокойно кефа с продуктите на конкурентите".

Миниатюрните харддискове определено са бъдещето на развлекателното производство. Toshiba показаха най-малкия в света твърд диск, който е с дебелина под инч (1 инч = 2,55 см) и с капацитет от няколко десетки гигабайта. Серийното му производство ще започне още от есента на 2004 година и ще се използва в устройства като mp3 плейъри, цифрови фотоапарати, цифрови видеокамери и подобен род устройства, гладни за памет.

Apple показаха своя iPod Mini, който ще се продава (в САЩ) от февруари на цена от 250 долара. Това устройство ще е директна конкуренция на моделите Muvo2 на Creative, които се продават за около 300 долара. Оборудвано с 4-гигабайтов



Icon-TV, 22" TFT LCD



iPod Mini

Sony Ericsson P900

твърд диск, той тежи едва 100 грама. Допълнителният дразнител за добрия американец е възможността да сваля песнички от платената mp3 платформа iTunes. Кой както му харесва, само за 99 цента парчето. Сарказмът настрана, но iPod Mini е в състояние да се превърне в гаджет на годината.

С най-голямо присъствие и акценти се отличи Microsoft. Критични гласове дори наричат CES "домашното експо на Бил". Компанията от Редмънт разви за пореден път съчинение на свободна тема "Електронното забавление вкъщи, supported by Microsoft". Освен за кабелния интернет и т.нар. seamless computing Бил Гейтс разказа в своята презентация за плановете на своята компания да се включи на пазара с преносими плейъри. За разлика от Apple обаче, които вече повече от година лансират супер успешно своя iPod и услугата iTunes, Microsoft ще направят специална версия на техния Windows Media Player, а "желязото" ще идва от Creative и Samsung.

Скок в атрактивния пазар за цифров звук подготвя и IBM, които имат сключено споразумение с RealNetworks. Синият гигант ще разработи софтуерна платформа за управление и работа с мултимедийно съдържание, ще изгради онлайн магазин за търговия с музикални парчета, а Real Networks ще представи 10-тата версия на своя софтуер за възпроизвеждане на музика RealPlayer. Интересно е да се отбележи, че това е поредният опит за нарушаване хегемонията на Windows Media Player, както и че RealNetworks ще изоставят марката RealOne, под която досега продаваха своя софтуер.

Апропо корейците. Техният агресивен подход към пазара за електроника продължава. Така на CES компанията демонстрира

WristLinx 2-way Radio

първия в света 80-инчов плазмен телевизор

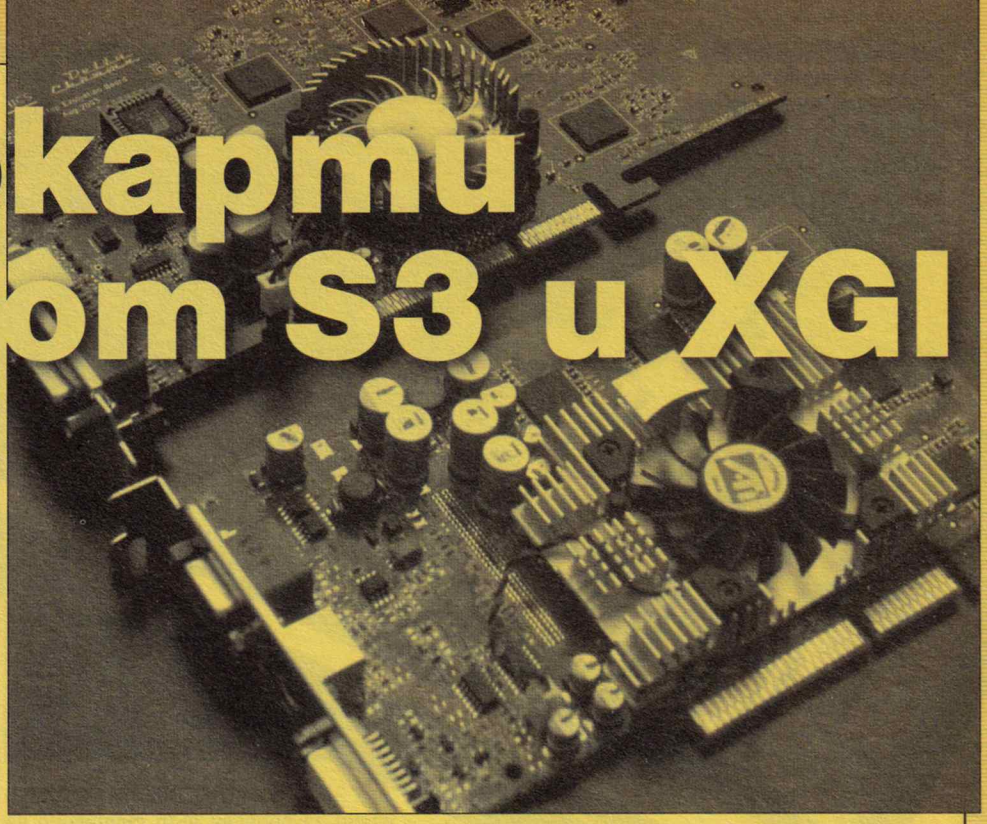
Цената му ще бъде около 70 хиляди долара, ако случайно смятате да покривате стената в стаята си с него. Статистиката отчита, че през миналата 2003 година продажбите на цифрови телевизори (демек с LCD-матрици или плазма) са нараснали с 41 процента, а тези на "нормалните" – са спаднали с 22. Ако не можете да си позволите 80-инчовото корейско чудовище, можете да обърнете внимание на 50-инчовите Epson, които освен това са оборудвани и с цветен фотопринтер, външна записвачка и слот за флаш памети. По този начин хем гледате телевизия, хем разпечатвате или записвате снимки и видеоклипчета през телевизора си. Естествено, можете да си напазарувате всеки един компонент поотделно, но тогава сметката за "забавление" на производителите не би излязла.

Освен "големите" интересни продукти представиха и по-малките компании. Сред анонсираните новости имаше колкото интересни, толкова и чудати уреди. Ще си спестя думите за микровълновите печки с връзка към интернет (да, пак показваха подобни глупости), защото все още ми се струва ненужно да мисля за подобни "уникални" домашни уреди. Далеч по-полезен изглежда часовникът Fossil (вече и в България го продават) и моделът Smart Watch. Оборудван със софтуер Microsoft, той може да изпраща и получава съобщения от чата на MS, има вграден календар с бележник. Вързан онлайн, може да получава новини, прогнози за времето и т.н.

Тазгодишният CES беше посрещнат повече от радостно от индустрията. Всички новини бяха предимно позитивни и макар че по брой посетители и изложители не може да се сравнява с европейската "конкуренция" на CeBIT и IFA-Берлин, той дава точните и търсените импулси, които ще определят накъде ще се развива светът на гаджетите през следващите 12 месеца.

Александър Бойчев

Видеокарти от S3 и XGI



S3 Graphics & XGI - новите стари познайници

През изминалата година две компании обявиха желанието си да се съревновават с ATI и nVidia. Амбициите им не са само в някои специфични пазарни ниши или в ниския клас видеоускорители, а в целия спектър решения. Реализирането на подобни планове може би изглежда невероятно, но не бива да се забравя, че подобно изстрелване на върха се е случвало и преди (3DFX - преходът от двуизмерна към триизмерна графика, първият значим 3D-ускорител например). Днес на дневен ред са GPU чиповете на S3 и XGI s DirectX9 (PixelShader 2.0, VertexShader 2.0)

Кои са S3

S3 Graphics не е същата компания, която произвеждаше Trio64V+ и Savage4 чипове. Тогавашната S3 претърпя няколко метаморфози. Първоначално тя погълна Diamond Multimedia, преименува се на SonicBlue, а впоследствие продаде и преструктурира своите, както и нейните отдели. Сега професионалните видеоускорители Diamond FireGL са собственост на ATI (преди с IBM чипове, сега с "Radeon GL"). Diamond RIO MP3 плейърите, ReplayTV (първите продукти, позволяващи лесно манипулиране на телевизионната картина чрез едновременни запис и възпроизвеждане - известни още като TiVo) и някои други продукти и активи са собственост на Digital Networks North America (www.digitalnetworksna.com). Търговската марка "Diamond Multimedia" заедно с отдела за видеоплатки ("Stealth", "Viper") и комуникационни устройства (най-вече модемите "Supra") са собственост на Best Data Products (www.diamondmm.com, www.bestdata.com). VIA щяха да купуват отдела за разработка на видеочипове (някогашното "ядро" на S3), но вместо това те структурираха участието си в джойнт венчуъра "S3 Graphics" - споделено 50/50 от VIA и SonicBlue. VIA не взеха повече от 50% заради договорна обвързаност на SonicBlue, която в случай на смяна на собствеността би станала невалидна. Става въпрос за лицензно споразумение с Intel, от което VIA искаха да се възползват чрез S3 във връзка със своите чипсети за Pentium4 и Centaur-C3 процесори (използват Socket370/Intel шина). След като SonicBlue вече не съществува, а Digial Networks притежава каквото е останало от тях, то можем да предположим, че и 50%-ният дял от S3 Graphics им е бил прехвърлен.

Интересно е да се отбележи, че и S3, както 3dfx, закупиха компания, която им беше клиент. Diamond произвеждаше освен всичко друго и видеоплатки с S3 чипове. Съдбата на S3 е по-добра от тази на nVidia - все още съществуват своеобразни отломки от първоначалната компания.

Последният масово продаван 3D-чип на S3 беше Savage4, а последният, конкуриращ се с най-добрите на пазара, беше Savage2000 (появи се заедно с Geforce256, но за разлика от него модулът му за Texture&Lighting/DX7 не работеше). След това стана прехвърлянето на 50% на VIA. В следващите години продукти на S3 Graphics основно се забелязваха в ограничен брой лаптопи (SuperSavage видеочипове, Twister чипсети) и най-вече в чипсетите на VIA с вградена графика ProSavage/8 (KM133, KM266, P4M266 и др.).

През пролетта на миналата година бе обявен следващият продукт на S3Graphics - DeltaChrome. Анонсът представяше цяла серия чипове F1, S8, S4, X9, M128, MB4. Подобни обещания имаше и за AlphaChrome, но този път е по-вероятно да се изпълнят, тъй като някои производители (макар и не от най-известните) вече официално обявиха плановете си да използват новите S3 чипове:

XGI - следващото ниво на конкуренция

Втората компания, която иска да пробие на пазара (и е избрала вдъхновяващата корпоративна мисия "Водещ GPU производител през 2007-ма"), е XGI - eXtreme Graphics Innovation. Подобно на S3Graphics тя е нов и същевременно стар играч. В началото на 2003-та SiS обявиха, че смятат да отделят графичното си подразделение като самостоятелна компания, която да се бори с най-добрите в бранша и да не изглежда като притурка към чипсетите с вградено видео. По-късно бе учредена XGI, 70% собственост на SiS. Собственик на останалите 30% изненадващо стана Trident. Новата компания получи от SiS проекта GPU Xabre II (но учудващо – без търговската марка "Xabre"). Освен това SiS и XGI ще предлагат като допълнение към продуктите си едни и същи чипове за втори видеоизход - SiS301/XV301. XGI получава от Trident тяхното графично подразделение заедно с видеочипа за лаптопи XP5. По този начин XGI предлагат продукти за по-голямата част от пазара - от чипове за лаптопи до "мощни" настолни графични ускорители. Все пак засега продуктовите линии си остават две напълно различни (бившите SiS Xabre II и Trident XP5), макар и да носят едно и също име (XGI Volari).

Графични ядра на Trident досега се използваха в чипсетите на VIA (MVP4, PLE133, KLE133) и ALi (CyberBlade, CyberAladdin). След сделката с S3 VIA вече нямаха нужда от "чуждо" видео, но ALi продължиха да развиват (доколкото чипсетите им се използват все още в някои преносими компютри, например с Transmeta процесори) своите Cyber-серии. SiS си запазиха правата над Xabre80, 200, 400 и 600 и най-новият им чипсет с вградено видео (SiS760) използва модифицирано Xabre (SiS330) ядро. Най-вероятно в бъдеще, когато дойде моментът да се обнови вграденото видео (с DX9 възможности; заради Windows Longhorn), те ще използват каквото може да им даде тогава XGI. Въпросът е какво вградено видео ще използват ALi в бъдеще, щом като досегашният им доставчик Trident се е обединил с конкурента им SiS? Засега ALi не са обявили планове да се оттеглят от пазара на чипсети и ако наистина нямат такова намерение, може би и те ще използват графично ядро от XGI. Това всъщност няма да е чак толкова странно, защото между тях има нещо общо -

UMC (производител на чипове; много компании-разработчици използват фабриките UMC, включително ALi) се обвързва все по-тясно и с ALi (инвестира/изкупува ги, името на ALi официално се сменя на ULi) и със SiS (купи единствената им фабрика, инвестира в самата SiS). В по-далечна перспектива е възможно SiS/ALi да се обединят под шапката на UMC - SiS с чипсети "висок клас" (SiS755/760 е най-бързият Athlon64 чипсет в момента, SiS655TX е рамо до рамо с Intel i875P), ALi с по-разнообразните си продукти (микроконтролери, електроника за DVD-ROM, Web-камери и др.) и чипсети за преносими компютри и по-евтини настолни.

Втори сегмент в статията - ревюта на картите

S3 DeltaChrome

Чиповете поддържат AGP8x, DX9 (PixelShader 2.0 и VertexShader 2.0, включително много добри възможности за ускоряване на видеообработката във форматите MPEG2/DVD, MPEG4, WMV и др.), OpenGL 1.4, работят с до 256MB DDR памет през 128-битов интерфейс. DeltaChrome S8 има 8 пикселни конвейера, полагащи по 1 текстура на такт всеки. Поддържа се двумониторна работа (400MHz 10-битов DAC, VGA/CRT, DVI, TV-Out/HDTV). Чипът и паметта работят на по 300MHz. Поддържат се различни оптимизационни технологии (бързо изчистване на Z-буфера, компресия на паметта и др.), както и специални AF (anistropic filtering) режими, подобряващи качеството на изображението (въпреки че все още драйверите не са достатъчно изпипани), които заедно с 10-битовия DAC осигуряват много добра картина.

Производителността на S8 е колкото на GeforceFX 5600Ultra. Засега не се знаят параметрите на по-бързите F1 и по-бавните S4, X9 и M модели, защото никой производител на видеоплатки не е обявил такива все още. Известно е само, че S8 и някои от другите ще се доставят и в "Nitro" вариант, подобно на Nvidia "Ultra" и ATI "Pro".

XGI Volari V3/XP5

Ядрото е разработено от Trident, поддържа AGP8x, DX8 (един PixelShader 1.3 и един VertexShader 1.x), DirectX Video Acceleration и OpenGL 1.3, работи с до 128MB DDR памет (мобилните XP5 се предлагат с по 32MB или 64MB в един корпус заедно с GPU-то) през 128-битов интерфейс. Чипът има два пикселни конвейера, като всеки от тях може да нанася по две текстури на такт. Мобилните варианти работят с тактови честоти на чипа и паметта до 250MHz, а настолните - до 300MHz. Поддържа се многомониторна работа (350MHz DAC, DVI, TV-Out/HDTV, VGA/CRT, TFT/лаптоп). V3/XP5 всъщност не може да се нарече съвременен чип и много от оптимизационните технологии, присъщи на останалите GPU-та, не се поддържат от него. Производителността му съответно е по-малка дори от тази на Geforce4MX.

XGI Volari V5/V8

Проектът Xabre-II на SiS е довършен от XGI и резултатът са чиповете Volari V5 и V8. Те поддържат AGP8x, DX9 (имат по два VertexShader 2.0, V5 има два PixelShader2.0, а V8 - четири), MPEG2/DVD декомпресия и OpenGL 1.4, работят с до 256MB DDR памет през 128-битов интерфейс. Volari V5 има четири пикселни конвейера, а V8 - осем. Всеки конвейер може да нанася по една текстура на такт. Тактовите честоти на Volari V5/V8 чиповете са 300MHz за обикновената версия и 350MHz за V5 Ultra/V8 Ultra. DDR2 Паметта при V5/V8 работи с честота до 450MHz, а при V5 Ultra/V8 Ultra - до 500MHz (на практика платките ще бъдат с около 50Hz по-бавна памет, която е и по-евтина, разбира се). Чрез XV301/SiS301 се поддържа двумониторна работа (400MHz DAC, VGA/CRT, DVI, TV-Out/HDTV).

XGI Volari Duo

Volari V5/V8 чиповете поддържат "двупроцесорна" работа, т.е. на една видеоплатка могат да се сложат по два V5/V8. По този начин се удвояват пикселните конвейери, DirectX Shader-ите, максималният обем памет, общият пропускателен капацитет към паметта и т.н. Е, също така се усложнява управлението и някои рядко срещани специфични задачи могат да се забавят. Засега са планирани Duo модели само на базата на Ultra чипове. Duo-платките имат нужда от значително количество енергия (все пак имат по две мощни GPU-та) и дори два (да, 2!) конектора за захранващ кабел (на твърд диск). Това вече е прекалено. Няма смисъл конекторите да са два, освен ако платката не черпи ТОЛКОВА ток, че, ако той се доставя само по една жица тя да се СТОПИ. Едва ли консумацията е чак толкова голяма. По-вероятно е да са два, защото така е било по-лесно да се опроводят двучиповите платки.

Досега два пъти са се появявали двучипови платки на пазара - Voodoo5 5500 и ATI Rage Fury MAXX (можем да причислим и Voodoo2/SLI, но то е по-специален случай). И при двете производителността беше много добра, но не винаги - някои приложения имаха проблеми и като цяло изникваха нови и нови пречки за потребителите (липса на драйвери за Win2000 и т.н.). XGI смятат, че тяхното решение е по-добро и крайният продукт няма да създава такива проблеми.

Първите видеоплатки, базирани на върховия модел XGI Volari Duo V8 Ultra, вече се появиха по магазините в чужбина (от Club3D, ~400$). Тестовете показват производителност, подобна Radeon 9800 Pro (два Volari V8 Ultra чипа срещу един R9800Pro и пак невинаги го настигат... очевидно SiS/XGI имат още доста да се трудят преди да изпълнят своята "Мисия 2007") при някои игри, но при други, както и при активирани FSAA/AF режими (FullScene Anti-Aliasing, Anisotropic Filtering - за подобряване качеството на картината), скоростта е значително по-малка. Това най-вероятно се дължи на ранната версия на драйверите (все още не са минали WHQL сертификация).

Стоян Стахиев

Бърз съветник: най-изгодния продукт за парите ви*

Сума	Видеоплатка
без-значение	Radeon 9800XT
350$ - 500$	Radeon 9800 Pro
250$ - 350$	Radeon 9800, но не SE
150$ - 250$	GeforceFX 5900XT
120$ - 150$	Radeon 9600, но не SE
100$ - 120$	GeforceFX 5600XT
60$ - 100$	Radeon 9200, но не SE
45$ - 60$	Radeon 9200 64MB/SE
0$ (на дъното) - 45$	nForce2 IGP (GF4MX) с TV-Out

* най-изгодният продукт се определя в зависимост от приложенията/игрите, които използвате; допълнителните екстри, които са ви необходими (Video-In, DX9 при по-евтините и т.н.); процесорът, който с ще се използва и други фактори (вкл. ДДС).
Тук е разгледано положението в "общия случай"

Основни параметри на видеоплатките

Модели, 128MB [1]	GPU, MHz [2]	RAM			Пикселни конвейери [3]				Цена, $ [4]
		MHz [2]	Bit	GB/s	Брой	MP/s	Текстури	MT/s	
(S3 Graphics) DeltaChrome S8	300MHz	300MHz	128	9.6	8	2400	1	2400	не се знае
(XGI) Volari Duo V8 Ultra 256	350MHz	450MHz	256	28	16	5600	1	5600	400$
(XGI) Volari Duo V5 Ultra	350MHz	<500MHz	256	<32	8	2800	1	2800	не се знае
(XGI) Volari V8 Ultra	350MHz	<500MHz	128	<16	8	2800	1	2800	не се знае
(XGI) Volari V8	300MHz	<450MHz	128	<14	8	2400	1	2400	не се знае
(XGI) Volari V5 Ultra	350MHz	<500MHz	128	<16	4	1400	1	1400	не се знае
(XGI) Volari V5	300MHz	<450MHz	128	<14	4	1200	1	1200	не се знае
(XGI) Volari V3 (Ultra)	300MHz	300MHz	128*	9.6	2	600	2	1200	не се знае
GeforceFX 5950 Ultra 256MB	475MHz	475MHz	256	30	8	3800	1	3800	500$
GeforceFX 5900 Ultra 256MB	450MHz	425MHz	256	27	8	3600	1	3600	400$
GeforceFX 5900	425MHz	425MHz	256	27	8	3400	1	3400	330$
GeforceFX 5900XT (Value)	400MHz	400MHz	256	26	8	3200	1	3200	210$
GeforceFX 5800 Ultra	500MHz	500MHz	128	16	8	4000	1	4000	няма ги
GeforceFX 5700 Ultra	475MHz	450MHz	128	14	4	1900	1	1900	230$
GeforceFX 5700	425MHz	275MHz	128	8.8	4	1700	1	1700	180$
GeforceFX 5600 Ultra	400MHz	400MHz	128	13	4	1600	1	1600	200$
GeforceFX 5600	325MHz	275MHz	128	8.8	4	1300	1	1300	130$
GeforceFX 5600XT	235MHz	200MHz	128*	6.4*	4	940	1	940	115$
GeforceFX 5200 Ultra	325MHz	325MHz	128	10	2	650	2	1300	110$
GeforceFX 5200	250MHz	200MHz	128*	6.4*	2	500	2	1000	60$
Geforce4 MX440	275MHz	256MHz	128	8.2	2	550	2	1100	60$
GeforceMX 4000	275MHz	200MHz	128*	6.4*	2	550	2	1100	55$
Radeon 9800XT 256MB	=412MHz	365MHz	256	23.4	8	=3296	1	=3296	550$
Radeon 9800 Pro 256MB	380MHz	350MHz	256	21.9	8	3040	1	3040	400$
Radeon 9800 Pro	380MHz	340MHz	256	21.3	8	3040	1	3040	350$
Radeon 9800	350MHz	300MHz	256*	19*	8	2800	1	2800	330$
Radeon 9800SE	360MHz	340MHz	128	10.1	4	1440	1	1440	210$
Radeon 9600XT	=500MHz	300MHz	128	9.6	4	=2000	1	=2000	200$
Radeon 9600 Pro	400MHz	300MHz	128	9.6	4	1600	1	1600	180$
Radeon 9600	325MHz	200MHz	128	6.4	4	1300	1	1300	130$
Radeon 9600SE	325MHz	200MHz	64	3.2	4	1300	1	1300	120$
Radeon 9200 Pro	275MHz	275MHz	128	8.8	4	1100	1	1100	100$
Radeon 9200	250MHz	200MHz	128*	6.4*	4	1000	1	1000	65$
Radeon 9200SE	200MHz	166MHz	64	2.7	4	800	1	800	60$

GB/s - гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; MP/s - милиона пиксела в секунда,
MT/s - милиона текстури в секунда - теоретична максимална производителност на графичния чип.
* има вероятност да попаднете на платка с по-тясна шина за достъп до памета.
1. Цените са за платки със 128MB памет, освен ако изрично не е написано друго; по принцип повечето чипове от среден клас се предлагат и в платки с по 256MB, а тези от нисък - с по 64MB.
2. Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи, и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения; в таблицата е показана честотата на тактовия сигнал на RAM. Всички платки използват DDR чипове и затова реалната скорост е двойно по-голяма.
3. Съвременните ускорители имат изменчива структура в зависимост от приложението - FX5900 работят като обикновен чип с архитектура 8x1 или 4x2 (4 конвейера с по два текстурни блока всеки), а FX5600/5700: като 4x1 или 2x2. Изпълнението на DX9 инструкциите зависи и от други елементи на архитектурата (най-вече броя Vertex Shader модули).
4. Някои все още не се продават - препоръчителна цена от GPU производителя.

След появата на AMD Opteron и Athlon6 процесорите Intel с неохота промениха плановете си (без да го признават, естествено) и на бял свят излязоха някои продукти в резултат единствено на конкурентния натиск.

Intel срещу AMD64

Celeron - Duron/AthlonXP

Тези значително орязани P4 процесори (400MHz шина, 128KB кеш от второ ниво, не поддържат HyperThreading) достигнаха 2.8GHz (~140$). Производителността им обаче е толкова малка, че тихомълком обновените Duron 1.6GHz (с 266MHz шина вместо 200MHz, 130nm Thoroughbred ядро с 3/4 дезактивиран кеш, ~45$) и 1.8GHz ги изпреварват неимоверно. Освен това тези Duron-и за около 50$ са по-добри и от "големите" Pentium4 до около 2GHz. Да се сравняват AthlonXP 2600+ и 2800+ със съответните Celeron-и е направо безсмислено – единственото общо между тях са сходните им цени.

Pentium4 - Athlon64

През 2003-та трябваше да се появят 90nm P4 процесори ("Prescott") – всички настоящи Intel (и AMD) процесори се произвеждат по 130nm технология (с намаляване на нанометрите се увеличават възможностите за по-високи тактови честоти и по-голям брой транзистори – за кеш, допълнителни функции и т.н.). За съжаление изглежда са изникнали проблеми с новата технология и Prescott е отложен за 2004-та. Засега най-бързият P4 си остава 3.2GHz с 800MHz шина, 512K кеш от второ ниво и HyperThreading. Той е равностоен по производителност на Athlon64 3200+, но е доста по-скъп (и без да взимаме предвид Athlon64 3000+, който реално е доста близо до 3200+ по производителност, а е със ~100$ по-евтин от него).

Pentium4 XE - Athlon64FX

Когато наближи пускането на Athlon64 (и FX-варианта, който се очакваше да е по-бърз от P4/3.2GHz, както се и оказа), проблемите с 90nm технологията на Intel все още са били далеч от бързото разрешаване. Затова на помощ се е притекъл маркетинговият отдел – измислили да вземат ядро от върховата сървърна серия XeonMP и да го преименуват на Pentium4 Extreme Edition (и отново да дезинформират потребителите като отричат, че е XeonMP в корпус за P4/Socket478). Пресата веднага му измисли прякор – Emergency Edition. P4XE работи на максималната тактова честота, достигната от Intel (3.2GHz) и максималната шина (800MHz), поддържа HyperThreading и има 512KB кеш от второ ниво. Дотук не се различава по нищо от обикновените P4. Екстрата при него е добавеният кеш от трето ниво – цели 2MB! Затова ядрото му е с огромната площ от 237mm^2 и е изградено от 178 милиона транзистора (за сравнение: P4 е с около 55 милиона и 146mm^2, AthlonXP "Barton" – 55 милиона/101mm^2, Opteron/Athlon64/FX – 106 милиона/193mm^2). Всички тези транзистори доста консумират енергия (т.е. за P4XE са необходими много добро охлаждане и дъно с възможност за подаване на голям ток), а освен това оскъпяват и производството. Крайната цена на P4XE е около 1000$, а на A64FX-51 (който пък има недостатъка, че му трябва Socket940 дъно и по-скъпа, по-рядко срещана буферирана DDR памет) – около 780$. Производителността на P4XE е близка до тази на A64FX-51 – в повечето случаи е малко по-малка, а рядко и по-голяма (на страницата на AMD в разделите за всеки процесор са написали и основните характеристики на конкурентния продукт A64-P4, Opteron-Xeon и т.н., но там, където би трябвало да е описан конкурентът на A64FX, е написано "competition currently non-existent").

Intel и AMD предвиждат тези безбожно скъпи процесори да се купуват от "геймъри и ентусиасти", за които цената не е от значение. В тази връзка A64FX има едно предимство – множителят му не е фиксиран (обикновените не-FX Athlon64 и всички Intel процесори са с фиксиран) и може свободно да се променя от потребителя (в BIOS). Това ще се хареса на всички, желаещи да си поиграят с overclock-ване и склонни да платят цената.

Ако Prescott се забави още повече, Intel могат да пуснат P4 процесори на 2.8GHz, 3GHz и 3.2GHz с по 1MB кеш от трето ниво, но това е малко вероятно.

Xeon (DP) - Opteron 2xx

Xeon представлява P4 с активирана поддръжка за двупроцесорна работа (и корпус Socket604), HyperThreading, 533MHz шина и 512K кеш от второ ниво, тактова честота до 3GHz. Традицията на Intel е да не променя много-много Xeon процесорите си, но сега набързо се появиха 3GHz и 3.2GHz версии с по 1MB кеш от трето ниво (отново XeonMP в друг корпус). До излизането на Prescott единственото вероятно подобрение на Xeon серията е 2MB/3.2GHz модел. Xeon/P4 използват споделена шина, т.е., когато в системата има няколко процесора, всички те са свързани към единствената шина. При еднопроцесорните системи (P4) пропускателният капацитет се използва само от един процесор и е 6.4GB/s (200MHz с учетворяване=800MHz, 64-бита). При Xeon капацитетът до чипсета е 4.2GB/s (533MHz) и се споделя от два процесора. Капацитетът до паметта при едно- и двупроцесорните P4/Xeon системи е максимум до 6.4GB/s (DualDDR400/PC3200 при i875P/ASUS Dual), но най-често Xeon се използва с Intel E750x, които поддържат до DualDDR266/PC2100 (4.2GB/s). AMD Opteron процесорите използват съвсем различни платформи, всеки процесор си има собствен двуканален контролер за паметта (по-новите Opteron ревизии поддържат до DualDDR400), т.е. колкото повече процесори, толкова по-широк пропускателен капацитет до паметта. "Системната шина" (терминът не е точен в този случай) на Opteron процесорите е вградена и работи на тактовата честота на процесора (пропускателен капацитет 17.6GB/s при Opteron 248/2.2GHz) и естествено всеки процесор си има своя. Затова с увеличаването на броя процесори AMD системите процентно получават по-голямо ускорение отколкото Intel системите (а освен това заради споделянето на шината при включването на повече процесори при Xeon се налага да се използва по-ниска тактова честота, т.е. това, което се споделя, е и по-малко като цяло). Така докато P4XE (3.2GHz, 2MB, 800MHz FSB) и A64FX-51 (2.2GHz, 1MB) са горе-долу равностойни, то два Xeon 3.2GHz (1MB, 533MHz FSB) са по-бавни от два Opteron 248 (2.2GHz, 1MB), дори от два Opteron 246. Xeon не би се спасил дори да получи 2MB кеш.

Xeon MP - Opteron 8xx (4-way)

XeonMP поддържат четирипроцесорна работа, използват Socket603 и 400MHz шина (800MHz/P4->533MHz/XeonDP->400MHz/XeonMP заради по-големия брой свързани към шината товари/процесори). Работи на честота до 2.8GHz и има варианти с по 1MB или 2MB кеш от трето ниво. Процесорната шина отново е споделена, както и контролерът на паметта в чипсета. XeonMP се използва заедно със ServerWorks чипсети, някои от които имат четириканални контролери за паметта (QuadDDR200/PC1600, 6.4GB/s). Четири Opteron процесора имат общо 8 канала за DDR400 памет (25.6GB/s).

Трябва да се отбележи, че данните в отделните нива кеш при AMD процесорите не се припокриват и общото количество информация е сумата от обемите

на всички нива, докато при Intel данните се припокриват и общото количество е колкото кеша от най-високо ниво (но в някои ситуации достъпът до данните при припокрит кеш е по-бърз; при достъпа до данни, които са в по-високите нива кеш, също има забавяне. L3 е по-бавно от L2). Тоест Athlon64/Opteron с 64K L1 за инструкции, 64K L1 за данни и 1024K L2 предоставя общо 1152K, а P4XE/XeonMP с кеша за 12000 микрооперации, 8K L1 за данни, 512K L2 и 2048K L3 предоставя общо 2048K+12K u-op).

Както вече обясних, при увеличаване на броя процесори AMD платформата има значителни предимства и съответно както два Opteron 248 са по-бързи от два Xeon 3.2GHz (1MB, 533MHz FSB), така и четири Opteron 848 (2.2GHz, 1MB) са доста по-бързи от четири XeonMP 2.8GHz (2MB, 400MHz FSB). Както се досещате, тук дори 3.2GHz XeonMP няма да помогне (шината се споделя от четири процесора, а е с капацитет едва 3.2GB/s; освен това 3.2GHz/2MB P4XE не успява дори при несподелена 6.4GB/s шина да изпревари A64FX-51/2.2GHz).

Цената на 2.8GHz XeonMP е 3700$, а на Opteron 848 – 3200$. Opteron е първият процесор на AMD, който се продава на такива астрономически цени, което, естествено, е възможно само заради това, че производителността им е по-добра от тази на XeonMP и донякъде дори от тази на Itanium2.

Itanium2 – Opteron 8xx (8-way) най-тежката артилерия

Itanium процесорите са 64-битови, но не са съвместими с досегашния x86 софтуер (освен чрез емулация, но тогава производителността спада значително) и затова не станаха така популярни, както им се искаше на Intel. Itanium2 използва споделена 400MHz шина и кеш с припокриване – 32K L1 (смесен, за инструкции и данни), 256K L2 и 1.5MB, 3MB, 4MB или 6MB Level3 (!! 410 милиона транзистора, 374mm^2). Тактовата честота на процесорите, произведени по 130nm технология, е между 1GHz и 1.5GHz. Вариантите с 1.5MB са значително по-евтини от останалите и са първите 64-битови Intel процесори с цена под 1000$.

Процесорната шина на Itanium2 може да се споделя от до 4 процесора (Intel E8870 чипсет, QuadDDR200/PC1600 = 6.4GB/s), а за 8-процесорни системи се използват два E8870SP чипа, които позволяват "залепването" на два комплекта E8870 (с по 4 Itanium2 процесора, свързани към всеки E8870). По този начин от гледна точка на пропускателен капацитет четирипроцесорните Itanium2 машини приличат на XeonMP (т.е. системната шина и паметта се споделят), а осемпроцесорните също споделят ресурсите, но имат два пъти повече на разположение (8 DDR200 канала = 12.8GB/s). При Opteron 8xx платформите не се споделя нищо, всеки от осемте процесора има вградени системна шина и двуканален контролер за паметта (общо 16 DDR400 канала = 51.2GB/s). E8870 чипсетът има 5 различни чипа като от два от тях се слагат по 4 броя (общо 11 чипа и то скъпи). Всички тези чипове предоставят общо 6.4GB/s системна шина за четири процесора, 6.4GB/s памет, 5GB/s I/O връзки за периферни устройства (южен мост, PCI-X, Gigabit Ethernet, SCSI RAID и т.н.). Четирипроцесорните Opteron платформи имат отделна шина за всеки процесор, 25.6GB/s памет и 25.6GB/s за периферни устройства. И всичко това с най-много 5 чипа (минималният брой е 2, докато при E8870 е 8. Когато се намалява броят външни чипове, и при двете системи намалява броят PCI-X слотове).

Осемпроцесорните Itanium2 платформи се изграждат с общо 24 чипа (2 комплекта E8870 + 2 броя E8870SP), предоставяйки общо 12.8GB/s шина за осем процесора, 12.8GB/s памет и 10GB/s за периферия. Осемпроцесорните Opteron се изграждат с 5 чипа и предоставят 8 самостоятелни шини, 51.2GB/s памет и 25.6GB/s за периферия.

Всичко това показва, че Opteron е много по-гъвкав при многопроцесорна работа и стига изчислителната му мощност да е достатъчна, ще е по-бърз от каквато и да било Itanium-конфигурация. Засега тестовете показват, че при целочислени операции, 32-битови и 64-битови, Opteron x48 (2.2GHz, 1MB) успява да изпревари Itanium2 1.5GHz (6MB), но при операции с плаваща запетая Itanium2 е доста по-бърз – Opteron се справя добре срещу Itanium2 1GHz (1.5MB), но за да се настигне 1.5GHz/6MB Itanium2, ще е необходим Opteron с 1MB на около 3GHz (Opteron 256). С увеличаване броя на процесорите в системата преднината на Itanium2 намалява, но за съжаление все още няма производител, който да предлага дъна за 8 процесора Opteron.

Основни параметри на новите процесори и техните платформи

Процесор	GHz	Системна шина		Използваем Кеш	RAM памет, синхронна		Периферия, GB/s	Цена USD ****
		MHz	GB/s*		Тип	общо GB/s**		
Някои модели Duron, AthlonXP, AthlonMP, Celeron, Pentium4								
Duron	1.8GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	6.4	1	55$
AthlonXP 2000+	1.66GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	6.4	1	65$
AthlonXP 2500+	1.83GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	6.4	1	95$
AthlonXP 3000+	2.1GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	200$
AthlonXP 3200+	2.2GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	370$
AthlonMP 2800+	2.13GHz	266	2.1	128K+512K	PC2100	4.2	0.5	300$
Celeron	2.8GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	140$
Pentium4	2GHz	400	3.2	12Kuop+512K	PC1600	3.2	1	145$
Pentium4	2.4GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	200$
Pentium4	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	450$
Athlon64, P4 Extreme Edition								
Athlon64 3000+	2GHz	2000	16	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	250$
Athlon64 3200+	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	350$
Athlon64 3400+	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	450$
Athlon64FX 51	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4	6.4	780$
Pentium4 XE	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC3200	6.4	1	1000$
Opteron, някои модели Xeon и Itanium2								
Opteron 140/240/840	1.4GHz	1400	11.2	128K+1M	PC3200	6.4/12.8/51.2	6.4/25.6/25.6	187/198/749
Opteron 142/242/842	1.6GHz	1600	12.8	128K+1M	PC3200	6.4/12.8/51.2	6.4/25.6/25.6	229/316/999
Opteron 144/244/844	1.8GHz	1800	14.4	128K+1M	PC3200	6.4/12.8/51.2	6.4/25.6/25.6	292/455/1299
Opteron 146/246/846	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	6.4/12.8/51.2	6.4/25.6/25.6	438/794/2149
Opteron 148/248/848	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4/12.8/51.2	6.4/25.6/25.6	733/913/3199
Xeon (DP)	3.06GHz	533	4.2	12Kuop+512K	PC2100	4.2	3	455$
Xeon (DP)	3.06GHz	533	4.2	12Kuop+1M	PC2100	4.2	3	690$
Xeon (DP)	3.2GHz	533	4.2	12Kuop+1M	PC2100	4.2	3	851$
Xeon MP	2GHz	400	3.2	12Kuop+1M	PC1600	6.4	5	1177$
Xeon MP	2.5GHz	400	3.2	12Kuop+1M	PC1600	6.4	5	1980$
Xeon MP	2.8GHz	400	3.2	12Kuop+2M	PC1600	6.4	5	3692$
****Itanium2/8-way	1GHz***	400	6.4/12.8	32K+1.5M	PC1600	6.4/12.8	5/10	744$
****Itanium2/8-way	1.3GHz	400	6.4/12.8	32K+3M	PC1600	6.4/12.8	5/10	1338$
****Itanium2/8-way	1.4GHz	400	6.4/12.8	32K+1.5M	PC1600	6.4/12.8	5/10	1172$
****Itanium2/8-way	1.4GHz	400	6.4/12.8	32K+4M	PC1600	6.4/12.8	5/10	2247$

* Системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия"

** Opteron 8xx могат да се използват в осемпроцесорен (8-way) и четирипроцесорен (4-way) режим. Данните в таблицата са за 8-way. При 4-way общият пропускателен капацитет на паметта става 25.6GB/s.

*** Intel наричат Itanium2 процесорите, работещи на 1GHz, "Low Voltage" (като чиповете за преносими компютри). Консумацията им е 62W, което наистина е много малка стойност за Itanium процесор. Естествено, те са предназначени за тънки сървъри ("blade" спестяват площ), а не за лаптопове.

**** Itanium процесорите не са съвместими нито с x86/x87 софтуера нито с IBM PC/AT.

***** Цените на Opteron, Xeon и Itanium процесорите са взети от съответните страници на Intel/AMD и се отнасят за покупки на минимум 1000 броя.

Какви ускорения се очакват:

Opteron/A64/A64FX: CAS2 настройки при DDR400 (AthonXP и P4 отдавна ги имат)

A64FX: DualDDR400, без буфериране (то забавя), Socket939

A64: DualDDR400 (сега е едноканален), Socket939

Opteron 2xx, 8xx; в по-малка степен E8870SP: по-добра NUMA поддръжка в операционните системи и софтуера (помага, когато контролерите на паметта са на няколко места)

AMD: Windows for AMD64 и друг оптимизиран софтуер

P4/Xeon: 90nm "Prescott" ядро, повече кеш, по-висока тактова честота, нови инструкции

Xeon/Itanium2: чипсетове, поддържащи PC3200 памет (DDR-II/DDR400)

Стоян Спахиев

Четенето на книжки всъщност е наложително, ако искаш да се чувстваш като средностатистически световен юзър

ИНТЕРНЕТ ПОТРЕБИТЕЛИТЕ НЕ СА ТОВА, КОЕТО ОЧАКВАТЕ ДА БЪДАТ

Замисляли ли сте се някога за отношението на хората към тези, които използват Интернет? В България това е особено забавен феномен поради сравнително ниската компютъризация и уникалния за страната ни модел за предлагане на Интернет услуги чрез игралните зали и клубове. Глобалната компютърна мрежа е място, в което, по общото мнение, седят някакви очилати маниаци, които са асоциални (демек не се интересуват от пички или от неща като кино, театър, бира с приятели и др.), леко комплексирани и всички останали глупости, присъщи за понятието предразсъдъци.

Това очакване към средния "интернетаджия" е привнесено от чужбина и отговаря на общата представа по света за профила на хората, занимаващи се с компютри. В английския език дори си има дума за човек, който се интересува силно от даден тема и изглежда по-скоро странен в очите на околните – geek.

В края на януари излезе официално изследване на университета Лос Анджелис (UCLA) за световния профил на Интернет потреблението. World Internet Project (www.worldinternetproject.net) обхваща 14 държави – Великобритания, Чили, Китай, Германия, Унгария, Италия, Япония, Макао, Южна Корея, Сингапур, Испания, Швеция, Тайван и САЩ. Резултатите на изследването разбиват на пух и прах мита за "geek"-а и Интернет потреблението.

Така се оказва, че типичният нет потребител води активен социален живот, чете много книги и гледа по-малко телевизия. Средното потребление на Интернет възлиза на 15 часа седмично, като хората използват мрежата преди всичко от вкъщи.

Изследването потвърждава и някои други тенденции, регистрирани през последните години. Интернет по полове е силно мъжки, макар че статистиката варира от държава до държава. Така например в Италия над половината от мъжете са онлайн, докато е-синьорините са едва 22 процента от всички жени. В Тайван подобно разделение няма – броят на потребителите и от двата пола е приблизително еднакъв (25 срещу 22 процента).

Обяснението на подобна закономерност е със сигурност културологично – италианците най-вероятно кибичат в уеба, за да свалят рагаци де що сварят, а в офлайн-живота си срещат офлайн-италианките и ги ухажват по най-добрия офлайн-начин. В Тайван поради по-голямата бедност Интернетът се ползва на час и по-двойки...

Изследването отбелязва за увеличаващата се цифрова пропаст (т.нар. digital divide – понятие, с което се характеризира липсата на еднакъв достъп до съвременните технологии от бедни и богати). Интернет продължава да бъде елитарна среда, която се потребява най-вече от високообразованите граждани на една държава и от хората с по-високи материални възможности.

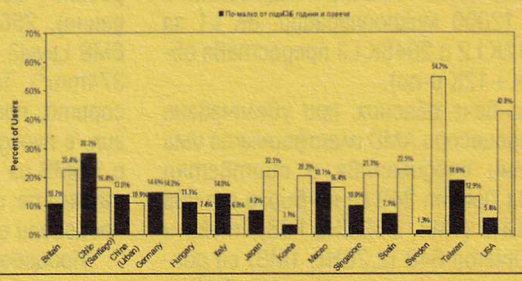
В половината от държавите, участвали в изследването, едва 20 процента от регистрираните като социално слаби граждани са имали достъп до компютър и Интернет.

Хората онлайн вярват почти безусловно на информацията, която се публикува в мрежата. И това е така въпреки огромното количество спам, въпреки често твърде рекламния характер на информацията, публикувана в специализираните сайтове и т.н. Най-големите скептици са шведите, докато южнокорейците маркират върха по доверие.

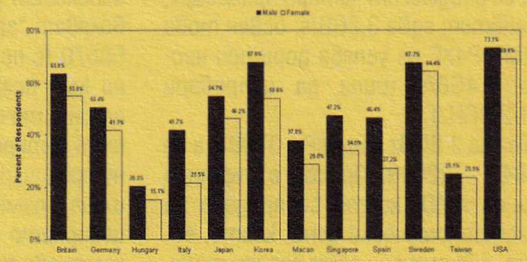
Друг важен резултат – изследването доказва, че Интернет няма отражение или по-скоро положителен ефект върху личния живот на хората. Така те се срещат с повече хора (благодарение на чата), четат повече, но гледат по-малко телевизия.

Александър Бойчев

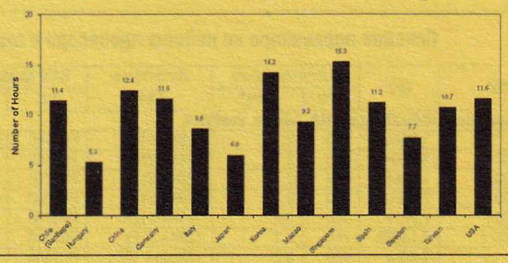
Интернет потребители според опита



Процент на мъже и жени, които използват интернет

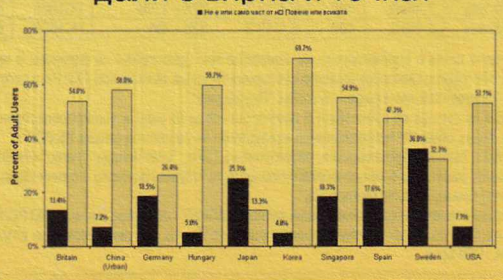


Средно часове на седмица интернет

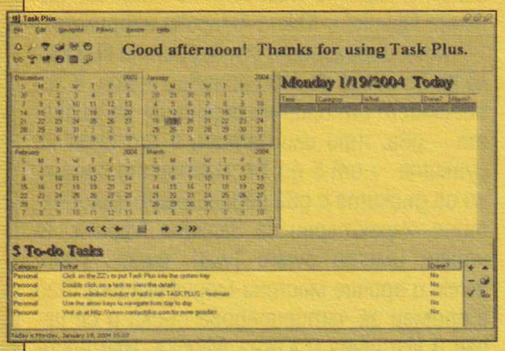


Процент на интернет потребителите

Информация по интернет – дали е вярна и точна?

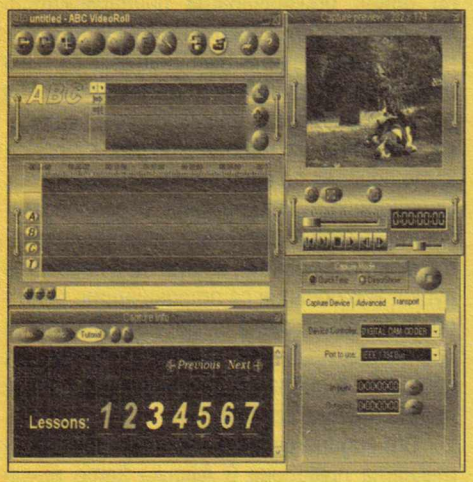


BEST FREE SOFT



Task Plus Version 3.8
размер: 2.6. MB
www.members.aol.com/contplus4/

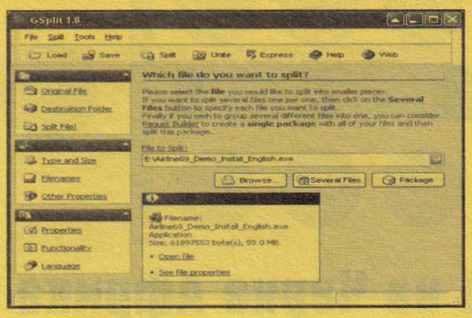
Тази програма е създадена за организиране на личното време, както и да не забравяте срещи, рождени дни и празници. Избирате дата, решавате какво има да правите и как софтуерът да ви съобщи за това събитие и сте готови. Като екстри се забелязват неограниченият брой контакти, възможността за просвирване на звук или песен, поддръжка на drag и drop, експорт на календарите към html, проверка на правопис (само на английски за жалост). Като за финал на благините – има вкарани 230 празника на над 20 държави.



ABC VideoRoll 2.5.70
размер: 2.36 MB
http://www.abc-tv.com/

Лесен за ползване видеоредактор. Може да смеси два видеофайла с повечето познати ефекти (Cross Fade, Wipes, Bend, Motion Key, Morph, 3-D Explosions и подобни). Може, разбира се, да добавите текст. Поддържа известните видеоформати QuickTime, AVI, както и графичните AIFF, JPG, BMP, TGA и GIF. Има поддръжка на video capturint от web или друга камера (сваляне на картината и записването ѝ в популярен формат).

В инсталацията е включен хелп файл и няколко урока за програмата. Изисква безплатна регистрация по e-mail. Лично аз се регистрирах и досега спам не съм получил.



GSplit v1.8
размер: 1.2MB
www.gdgsoft.com

Случвало ли ви се да имате файл (например филм), по-голям от едно CD, и да се чудите как да го запишете? Или да имате картинка с размер 2 MB и дискета? Качвате тази програмка – и всичко е наред. Тя ще "нареже" файла на удобни вам по размер порции. Частите, които ще получите, са самообединяващи се, т.е. на мястото, където ще "сглобявате", може и да нямате инсталиран GSplit! Интегрира се в Windows Explorer, има лесен за разбиране интерфейс, работи с файлове до 4 GB (!!), прави проверка за грешка, когато обединява файлове. Най-удобното обаче е, че поддържа работа с няколко файла едновременно. Каквото и да си говорим – необходима програма. При това 100% безплатна!

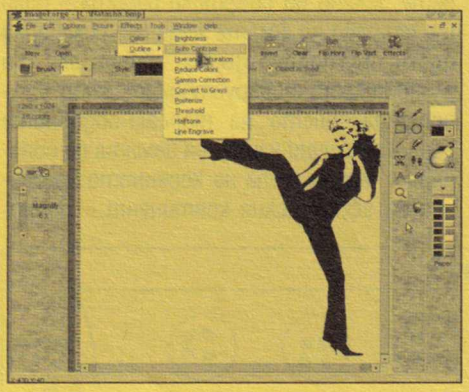
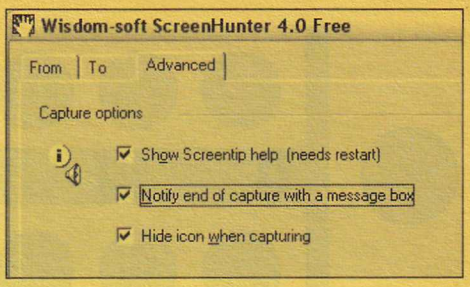


Image Forge Basic v3.41
размер: 5.1MB
www.cursorarts.com/ca_imffw.html

Подобна на ABC VideoRoll програма, но насочена към работа с картинки. Поддържа и видеоформати, но работата с тях е по-семпла. Основните функции са многото четки са рисуване и ретуш, интересните филтри, поддръжка на TWAIN интерфейс (за да може да сканирате директно в нея), замяна на един с друг цвят. Разбира се, не са пропуснати и основните действия с картинки – отрязване, завъртане, обръщане по диагонал, хоризонтал и вертикал и подобни. Има и възможност да прави слайд шоу (да показва картинките от определена директория през определен от вас интервал).



ScreenHunter 4.0.41
размер: 0.38 MB
www.wisdom-soft.com

Това определено е помощникът, ако искате да сваляте скрийншотове от игра или филм. Има настройка дали да прихваща целия екран или парче от него, както и дали да има закъснение, дали да включи пойнтера на мишката или не. Автоматично именуване и запазване на файловете в определена от вас директория. Записва в широко популярните формати jpg, bmp и gif, не се разполага лакомо в паметта на PC-то ви и кротко дреме в tray bar-а.

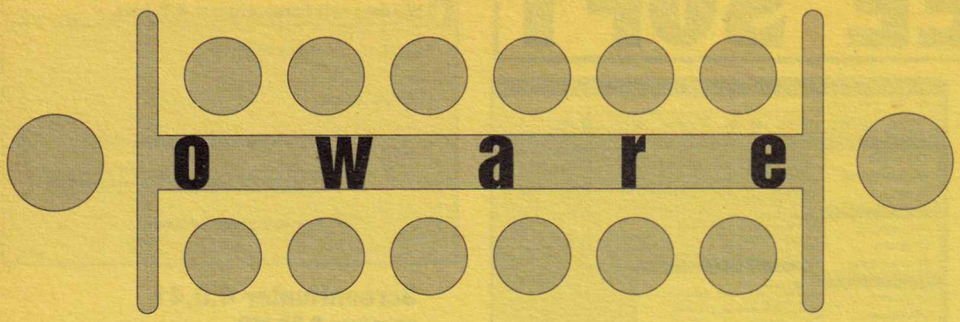
Fontdiver 1.0
размер: 0.19 MB
www.pixeleye.net/fontdiver

Прегледът и управлението на шрифтовете под Window$ не е най-лесното нещо, с което може да се сблъскаме. На помощ идва Fontdiver. Тя е особено полезна за хора (дизайнери, уебаджии), които държат на компютъра си по 400-500 шрифта и изпадат в истерия, когато им трябва "оня там" шрифт, а не се сещат за името му. Решението – стартираш Fontdiver, кликаш на "Open directory", избираш от кой харддиск да чете, коя е директорията и дали да търси и в поддиректориите, натискаш OK и виждаш как изглеждат шрифтовете. Намираш "оня там", активираш го и си работиш.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

P.S. Лесно е, когато знаеш как. Ако не знаеш, питай! ;]

софспрАвка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ 988 40 40
0 900 12 900



логическата перла на Черна Африка

Светът на настолните игри е пропит с мистика и корените на повечето от тях са нейде из останките на Древния свят. Неподозирана се оказа за мен радостта от вървенето по следите на различни игри; от откритието, че скрити зад обикновени и почти анонимни заглавия, те са в основата на много култури като концентрирана мъдрост на хилядите поколения, които са намирали удоволствие в символичната интерпретация на заобикалящия ги свят. Стремежът за победа е насочен към развиване на умения за боравене с различни по форма и вид пулове, разположени по всевъзможни начини на разнородни дъски. Изчистеността на тяхната графична система за водене на двубой е критерий за максимална простота, гарантираща реалистичност на действията.

Ами ако полетата не са начертани, а просто издълбани, а линиите липсват – какво може да предложи тази привидно лишена от смисъл среда за логически занимания. Отговора ще откриете в името mancala (на арабски mankaleh – игра на интелигентност) – събирателно за над около 300 вида вариации на една и съща игра, изградена на принципа "pit and pebbles". За нея дори липсват конкретни исторически сведения, които да удостоверят точния ѝ произход и време на поява. Макар с разпространение по цялото земно кълбо, Африка е приета за нейния дом преди около седем хиляди години. Характерните издълбани в редици дупки, с по една обединяваща вдлъбнатина от ляво и дясно, са открити в масивна скала в древносирийския град Алепо. Същата композиция е изобразена на колоните на храм в Карнак в Египет, появява се и в ранните стенописи в гробниците в долината на Нил, среща се в антична Атина и по протежението на главните търговски пътища в древността.

Днес из цяла Африка ще открием характерната дъска и двама играчи, местещи зърна, камъчета или перли, всяко нещо, което би свършило работа – било то направо по голата земя или ползвайки дъски обикновено дърво, абанос или от слонова кост с инкрустирано злато. Разпространението на mancala-подобните игри в различни части на земята се обяснява с миграцията на коренното население на африканския континент – доброволно или по каналите за износ на роби. Доказателството са идентичните правила на игра на Карибските острови, Западна Африка и Южна Америка например.

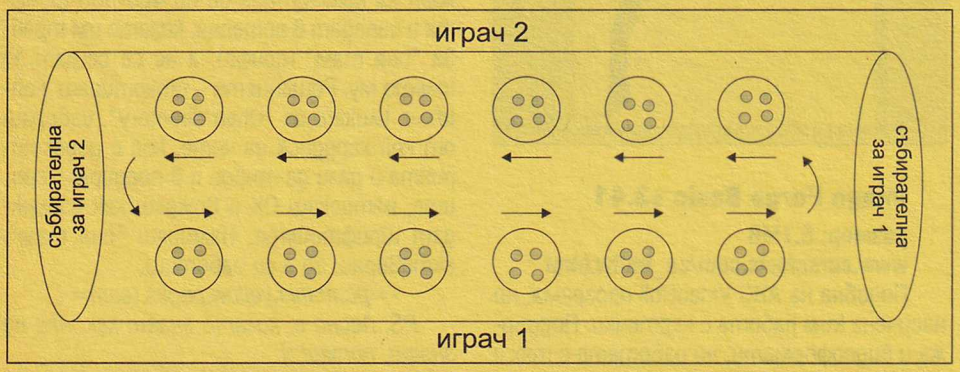
Многообразието от варианти би могло да се сведе до три основни групи, в зависимост от броя на редовете на дъската – два, три или четири и от броя на дупките – от 5 до 14. Най-често срещани са дъските с два реда и шест вдлъбнатини, характерни за Западна Африка. Те носят името oware [wari, owari, awari, awele и прочие местни модификации]. Вао е пример за четириредова дъска и се играе в Източна и Южна Африка. Най-непопулярен е вариантът с три реда – gebeta, срещащ се в Етиопия. Името, под което играта е регистрирана на олимпиадата за логически игри (Mind Sports Olympiad), е oware и него използвам за целите на настоящия материал. На официалните турнири, ежегодно провеждащи се на различни точки по света, се ползва и abapa ("добрата версия" в превод) – модификация за напреднали играчи, минали през обучаващия стадий на по-лесната патпат версия.

Какво представлява все пак oware и какви са основните правила, на които е подчинена тя? В началото на играта 48-те на брой пула са разпределени по четири в 12-те дупки без да има разграничение по цвят, обозначаваща принадлежност към даден играч. Стартира този, на когото обединяващата вдлъбнатина се пада отдясно. Той избира съдържанието на коя от неговите дупки да разпредели по посока, обратна на часовниковата стрелка, като прибавя по един пул към всяка дупка. Противникът продължава с разпределението на така получената комбинация като мести пуловете, които са в неговите дупки. Изключение са страничните отвори, към които само се добавя, когато се преминава през тях. Накрая се преброява кой колко е събрал в тях и този с повече пулове, печели играта.

От години oware е част от образователната практика в Африка като начин за боравене с числата и операциите с тях. Тя е предпоставка за социална комуникация, тъй като макар и за двама, играта се наблюдава от множество кибици, даващи съвети и подкрепящи предпочитания играч или стратегия. Защото добрата игра изсква предвиждане ходовете на противника, т.е. къде колко пула ще има и как да ги разпределите по изгоден за вас начин.

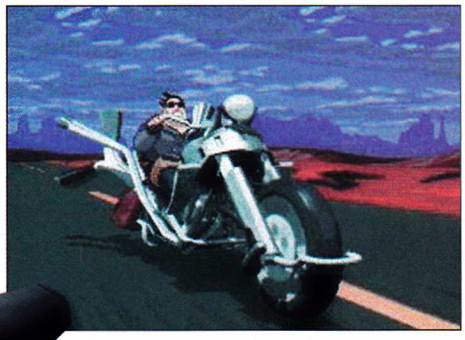
Ако сте нетърпеливи да видите компютърна интерпретация, ще ви разочаровам. Тя ще бъде поместена на дисковете в следващия брой. Дотогава вземете кори от яйца, 48 шарени мъниста и с малко въображение създайте своята oware или ако си нямате Nokia, помолете приятел за една игра bantumi.

desi|re



Не може да не сте срещали Бен - рокера с огромно чене, черно кожено яке, ботуши и естествено, гигантска моторетка, тип чопър! Е, за да сме честни - и аз не съм го срещал на живо, но съм изиграл играта с него поне два пъти

FULL THROTTLE



Никога не съм си падал по безкрайно кликане с мишката с цел разкриване на нещо-си-там, за да мога да продължа нататък. Просто не ме влече. Когато преди доста години един френд ми донесе CD-то с играта и ми каза, че е нещо като адвенчър и куест, ама по-яко, на устата ми беше да му кажа да си го вземе обратно тоя диск. Не помня какво точно се случи, но играта остана в мен. Някакво време след това, между две преигравания на любимата ми девета мисия на Dark Forces (Nar Shadda – онази с асансьорите), се сетих отново за CD-то. Извадих го, инсталирах играта и за мое огромно учудване, когато за първи път вдигнах очи от монитора, беше посред нощ... Full Throttle направо ме беше грабнал и не ме пусна, докато не я привърших.

Играта е разработка на Lucas Arts. Това говори само добро за нея. Няма смисъл да изброявам предишни и следващи техни игри, нали? Имаше поне два-три часа пълно екранно видео и доста пъти повече игрово време. По мое мнение това е първият опит да се вкара толкова много видео в една игра. Е, филмчета бяха 320x200, но представете си как изглеждаше това в очите ми на 14-инчовия ми монитор и видеокарта с 512 KB памет. Графиката ѝ за времето си беше феноменална, в онзи запазен за фирмата анимационен стил, познат ни от Monkey Island например. Тя хем е 256 цвята, хем приятно гали окото. Това беше едно от гениалните хрумвания по това време на Лукас – играта гладко вървеше на почти всяка тогавашна машина. Освен това визията беше повече от маниакално изпипана до последния пиксел. Звукът от рева на моторите или ръмженето на моторната резачка (да, Бен в един момент ползваше този уред!) беше перфектно написан. Жега лъхаше от пустинята и дори човек с не много богата фантазия можеше да усети вятъра в косите си, когато Бен навиваше ръчката на газта докрай! Комбинацията от кефеща графика, перфектен саунд и подходящо настроение доведоха до логично високата популярност на този куест. Разбира се, липсата на един или няколко от тези елемента, може да прецака всичко. Както и често става, особено напоследък... Но това е тема на друг материал.

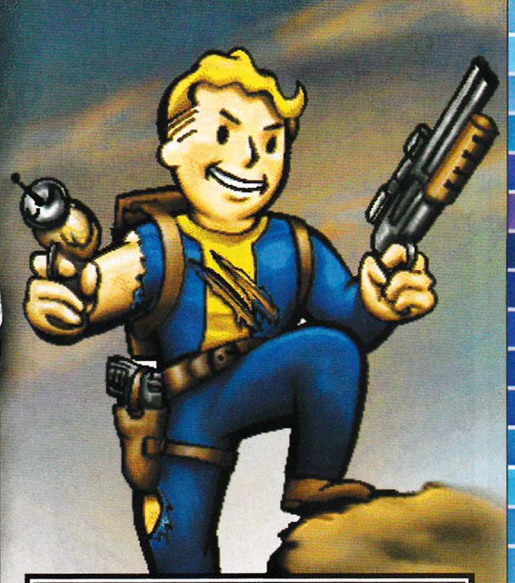
Самата история на играта е следната: Вие сте Бен. Свестявате се, след като ви е устроена засада, и разбирате, че вашата банда е наджапала в мармалада до колене (разбирайте – голе-е-е-ми проблеми). И то заради това, че сте обвинен в убийство на най-добрия производител на мотори от Бостън до Сан Франциско – Malcolm Corley, собственика на Corley Motors (усещате ли паралела с Harley? ;]). Това, разбира се, е невъзможно, защото вие сте много добри приятели и последното нещо, което той ви е помолил, е да намерите дъщеря му Морийн. Пред вас застава задачата да изчистите името си, да намерите истинския убиец. Освен него ще трябва да откриете и изчезналата Морийн, за да заемете мястото, което ѝ се полага по наследство – шеф на фирмата за чопъри.

Проблем за по-напредналите в този тип игра се оказа това, че за тях Full Throttle беше прекалено лесна (познавам човек, който я вътна за десетина часа), но за мен и за тях Full Throttle и досега остава име в историята на гейминдустрията. Заедно с Wolfenstein и DooM, Dark Forces и Quake. И, разбира се, Azteka и Moon Patrool...

Пеню Дачев

P. S. Ако не се сещате все още за тази игра, замислете се за качеството на вашата геймърска биография, разтърсете из Нета и наваксайте този пропуск. Веднага ;]!

Black Isle Studios затвори врати. Едни от най-добрите в електронния вариант на ролевия жанр си отидоха от PC пазара. И ако основната причина за това са възникналите неразбирателства между разпространителите Interplay и алчните мастодонти Vivendi Universal Games, то нерадостните последствия ще бъдат изпитани главно от зарибените геймъри.



Black Isle Studios

...За черните и бели острови...

Това автоматично означава, че множеството класически игри, немалкото ролеви перли, сътворени от тях, никога няма да се сдобият с обещаните нови части и продължения. С Black Isle Studios в историята отиват игри-класики като Fallout, Baldur`s Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment...

LATEST NEWS

Според информация от RPG Codex, член от екипа на Black Isle, а именно Шон Рейнолдс, е уверил медиите, че част от студиото ще продължи да функционира, поне до доработване на започнатите заглавия. За съжаление, става въпрос главно за PS игри, така че няма големи причини за радост.

А оставащите в редиците на Black Isle са:

Дизайнери

Шон Рейнолдс
Тери Спайър (BGDA2)
Джейсън Суин (Van Buren, BGDA2)
Скот Евъртс (Jefferson, Van Buren, BGDA2)

Програмисти

Бърни Уейр (Jefferson, Van Buren)
Брайън Хендли (Jefferson, Van Buren)

Художници

Ерик Кампанела (Van Buren)
Крис Марло (Jefferson, Van Buren)
Карлос Чийк (Jefferson, Van Buren)
Абдул Браун (Jefferson, Van Buren)

Black Isle отваря врати

като вътрешно подразделение на Interplay за ролевите игри. Почетната година е 1997-ма, а дебютното заглавие е Fallout (вдъхновена от класиката на EA от 1987 – Wasteland).

Какво друго може да се каже за продукт като този – "Класика". Всички, които са се докосвали до нея, са били зарибени, а тези, които не са имали възможността да я пробват, 100% завиждат на феновете.

Използваната система е "S.P.E.C.I.A.L." (съкратено от strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility и luck), а стилът е невероятен и даващ абсолютна свобода на действието.

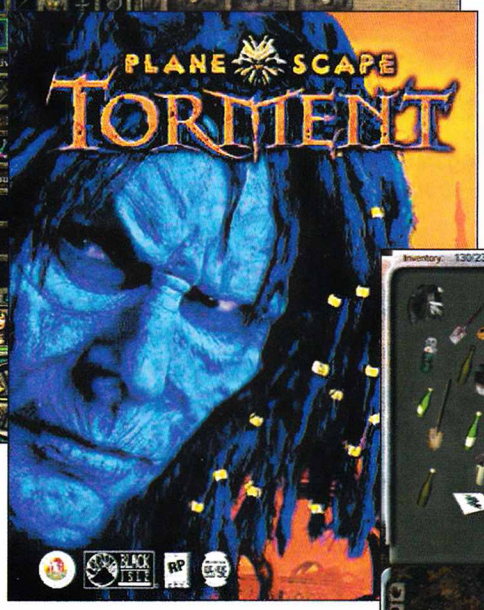
Когато през 1998 година Black Isle получават статута на независимо студио, се появява и продължението – Fallout 2. Спорно, но отново качествено. Неприятното напускане на трима от студиото, веднага след излизането на втората част, разтърси геймобщността. Причините остават неясни, а последствията се изразяват в създаването на Troika Game Studios.

Следва Baldur`s Gate, която мнозина определят като спасителя на ролевия жанр за PC. Тук Black Isle работят заедно със своите канадски колеги от BioWare и през 1998 двете компании получават голямо признание от геймъ общностите. Причината е Infinity Engine. Благодарение на него всички последвали игри изглеждат именно по този бляскав начин.

През 1999 г. излиза продължението Tales of the Sword Coast, като почти успоредно с него се появява и най-нестандартното творение на

новосформирания екип Black Isle & BioWare

Това е Planescape: Torment Planescape. Кампания, базирана на Dungeons & Dragons и по-скоро на идеята за пътуване между плейновете. Това спорно заглавие успя да затвърди позициите на тандема в роле-



вия жанр, като последвалата през 2000 година геймка – Baldur's Gate II: Shadows of Amn, успя да ги изстреля на върха.

Последваха заглавия като Icewind Dale (за съжаление появила се успоредно с дългоочакваното творение на Blizzard, Diablo II), Fallout Tactics, Throne of Bhaal, но те само подсказваха за очевидни проблеми.

Впоследствие стана ясно, че двете геймстудия имат трудности при сработването и съществуването им като екип е било обречено от самото начало.

Последвалият триизмерен хит за PS2, Baldur's Gate: Dark Alliance, бе работен от студиото Snowblind Studios с помощта на Black Isle, а Bioware вече се готвеха за сътрудничество с Atari.

Опитите за съживяване на серията Icewind Dale бяха обречени – Heart of Winter и безплатният експанжън Trials of the Luremaster, доказаха това.

През 2001 Black Isle обявиха, че работят над нещо ново. Играта

Torn беше замислена като революционна триизмерна ролева перла

представена за първи път на Game Developer's Conference в Сан Хосе, Калифорния. Проектът рухна с гръм и трясък, защото Interplay бяха погълнати от французите от Titus и половината екип на студиото беше уволнен.

След като през 2002 година (след излизането на Icewind Dale 2) шефът на Interplay Брайън Фарго официално обяви за проблемите си с Titus, Interplay загубиха правата за разпространение на Neverwinter Nights – безспорно апетитна хапка за сдобилите се с лицензията французи Infogrames (известни вече като Atari).

Някъде в този момент Interplay осъществи връзка с VU Games, които безспорно им помогнаха много за разпространението на Lionheart и Icewind Dale 2. Те, от своя страна, се включиха в довършването на Dark Alliance за Xbox и GameCube.

Няколко месеца по-късно плъзнаха слуховете за два нови проекта, наречени с кодовите имена

"Jefferson" и "Van Buren,".

Смята се, че това са именно Baldur's Gate III и Fallout 3.

ОТ FALLOUT КЪМ OUTCOME

Феновете на поредицата Fallout не трябва да се разочароват. След като новината за разформирането на Black Isle Studio се разпространи из интернет, руснаците от Cyberworks Studio побързаха да обявят, че работят усърдно над постапокалиптична ролева игра, наречена Outcome. Те признават, че основното им вдъхновение е Fallout, но също така обясняват, че филмът с Мел Гибсън "Mad Max" също е помогнал за изграждането на техния игрови свят.

Жанрът ще е почти едно към едно с този на Fallout – постапокалиптично RPG с тактически елементи. Руснаците от Cyberworks Studio обещават адски много битки, заплетени куестове и неомръзващи диалози.

Интересното е, че основният сюжет ще може да бъде пренебрегван. Играчите ще могат да сформират собствени банди и ще изпълняват странични задачи, докато им душа поиска. Това, естествено, доста напомня на добре познатата ни класика от Black Isle.

Приятният сюрприз е системата на Outcome. Тя ще е благовонен микс между използваната във Fallout система – SPECIAL и добре известната извън България по-скоро екшън ориентирана, универсална ролева система GURPS +.

Евала на руснаците за ентусиазма и усилията, защото много хора ще останат доволни от подобна на Fallout геймка.

Каквото и да се говори обаче, фактът вече е факт – Black Isle Studios is no more, и то не поради някакви истински, обективни причини, а поради неспособността на мениджърите да правят адекватни маркетингови ходове. Нека почиват в мир!

Орлин Широв

pisma@pcmania.bg

Здравейте, феновете на писмопойката! Мнозина през този месец изказаха желание да увеличим обема на вашите излияния, поискаха да им пратя брой от моите хорно списания и заеха активна гражданска позиция по въпросите на гейминга. По последното най-зряло се изказа Кръстин от Стара Загора, който не може да приеме, че "истинският" геймър не е това, което беше. А иначе - пишете пак.

Сашо Бойчев

КОГАТО EDITORIAL-ЪТ ДОЙДЕ, КАК ГЕЙМЪРСКОТО БРАТСТВО СЕ ЛЮЛЕЕ

Здравейте от PC Mania! Много се чудих дали да пратя това писмо, сътворено от буйната ми страст, но най-накрая се реших!

Ще започна директно от критиките, защото нямам време за друго и се надявам, че този път ще ми отговорите на писмото (поне, защото е написано на кирилица :)) Пиша Ви относно едиториялите, които породиха буйна страст за дискусии у феновете Ви. Пиша Ви относно сегашния едиториял – от брой 12. Аз мисля, че тази desi|re още не е осъзнала същността на гейминга – да играеш "контрата" и да дискутираш с приятели кой клан е по-добър, кой какъв хедшот е направил и т.н. Според мен тя (предполагам от ника, че е от женски пол и се извинявам, ако се е получило недоразумение) не разбира смисъла на "баш" геймъра – ако си добър в нещо, то тогава защо да не се издигнеш в кое да е общество. Дали на съответния автор му прилошава от нещо (справка в броя – от кръвта), читателят въобще не го интересува. Пък щом той не понася кръвта, как тогава е играл Diablo – аз мисля, че и там има достатъчно кръв. На него не му е харесало "изграждането на героя и безкрайното скитосване" във въпросната игра. Мисля, че той не е разбрал нейния смисъл, защото точно това, което той не харесва, е същността на играта. Авторът на едиториала заявява, че "не го интригуват' автосимулаторите" – ами като не те (пардон, Ви) интригуват, тогава се трепете в реалния живот с 250 км/ч като в NFS. Лицето, написало статията, презрително заявява, че смята военните симулатори за "място, където чедата на фуражките си неутрализират комплексите". Възражение, Велики Редактор на PC Mania! Аз не смятам, че съответните симулатори са за боклука! Напротив, защо иначе най-добрият начин за трениране на пилоти по цял свят е със съответните тренажори, едва ли не презрени от автора! Въпреки че това е "нейно лично мнение", на мен ми се струва несъстоятелно да се изкажеш така пред многобройния читател. Според desi|re открадването на сорскода на Half-Life 2 е причина тази игра да не задоволява авторския ѝ критерий. За миг забравих да отбележа, че не "нощното зацикляне в някой клуб" е определящо за смисъла на думата "геймър". Според мен съответната личност въобще не е наясно какво е да си геймър – истинският геймър играе предимно всъщи, пробва възможно всички игри, които може, а играе само тези, които му харесват, не се подиграва и не се смее "ехидно" ако чуе, че някой играе на The Sims или дори на Lula: Virtual Babe. Възразявам, че "за повечето от нас да си номер едно, е заветната мечта на мама". Това наистина може да се нарече подигравка, а не това, че е играел The Sims. Играенето на игри не е само за да се "пъчим", че сме номер едно – играенето е като осъществена мечта – още от малки децата си играят на полицаи, пилоти и т.н. Защо тогава desi|re не обвини и тях? Аз лично не знам дали някога ще имам Chevrolet Corvette и затова защо тогава да не се потопя в света на NFS? Не знам какво е да си супергерой, а защо да не пробвам как е заедно с Judge Dredd? Крайната ми равносметка от всичко това е, че истинският геймър не е този, който си представя desi|re. За мен, а и мисля че за всички геймъри, истинският геймър е този, който пробва колкото се може повече игри, запален е по неговите фаворити, не се присмива на други, че не играят това, което той играе, и в игрите осъществява мечтите си, потапя се в един различен свят и намира желаното удоволствие. Пледирам за публично извинение на съответния автор за грешните му представи за понятието "истински геймър" и за целия едиториял въобще. Благодаря за търпението да изчетете всичките ми възмущения, г-н Бойчев, надявам се, че вече съдебните заседатели са взели решението си...

Ваш фен

Кръстин Кръстев от Стара Загора
ZER0n <kitikri@yahoo.fr>

Уважаеми, прочетете още веднъж цитирания материал. Там в последния абзац пише, ако позволите да цитирам: "И ето, че представата кой е истински геймър и кой не е, май е само поредната условност, поредното класифициране и ненужно разделяне на хора...". Много добре казано, да, много добре казано. Прочее, съдебните заседатели взеха решение – невинен. Enjoy.

П.П. Полът на *desi|re* е...

ЛЮБОВ ЛИ Е ДА Я ОПИШЕШ

Ні, Вижте сега, аз много си ви обичкам и ще ви пиша докато не ми кажете поне една дума (няма значение каква).

P.C. Ще ви пиша наистина всеки ден :))

gera mera
<gera_89@abv.bg>

Излъга. Нямаше повече писма, любима.

COMBO DAMAGE

Ні, приятели от PC Mania! Мисля, че няма нужда да ви казвам колко готини сте и колко добре правите като продължавате да информирате геймърите в България за новостите в света на GAMES HARWARE SOFTWARE! Много съм сладкодумен, но фиксидеята, за която ви пиша, е статията в новия брой на PC Mania за NFS Underground! Или по-точно изказването на дуета ШИРОВ-БОЙЧЕВ: "...защо няма DAMAGE система, а колите са нечупливи... може би пиратство?" Е, аз имам едно обяснение: при положение, че колите в играта достигат феноменалната скорост от 375 km/h /личният ми рекорд/, как биха могли EA да симулират сблъсък с тази скорост??!! – колата няма да е кола, а консервена кутийка! Тогава обществото геймъри щеше да отхвърли играта понеже доста често ще трябва да си купуват ново возило! И все пак, ако бяха направили "DAMAGE", щеше да има мнение, че е нереален, понеже да се блъскаш с 300 и да продължаваш да караш... Мисля, че EA са се справили с този проблем донякъде, защото надали някога той ще се реши наистина!

ЧАО!

Иво
<ivo_89_hristov@mail.bg>

Ский са, ясно е, че след удар с 300 km/h купчината ламарини, която остава, не може да бъде наречена кола. Проблемът с damage-системата е друг – глупаво е да обърсваш с калник някой бордюр или с мощна тяга да треснеш някое дърво и последиците от това да бъдат само забавяне на скоростта. Най-добрият пример, че подобен вид реализъм може да бъде комбиниран със забавление (защото коли, които не се деформират, излъчват единствено положителни послания и фън), беше играта Carmaggedon. Там, освен че се караше с висока скорост, освен че се правеха невероятни каскади, ставаха и абсурдни карамболи, при които отхвърчаше някоя ламарина от колата или почваше да пуши радиаторът. Естествено, беше включена опция за поправка на щетите, но те струваха кредити, които се печелеха с каране. И в този контекст мога да ти кажа една мъдра мисъл – "Оправданието е като задника – всеки го има". Да ме прощават от ЕА...

ПРОБЛЕМ ЛИ ИМА, МКЕЕЕЙ?

Здраствайте хора от ПС Манийката

Аз съм ви голем вен. Проблем?? Аз съм от българския SK. Проблемация?? Да ви питам за (проблем) неколко неВта.

1. Вто спреха тая Турбо Лига?

2. Стаа ли да пуснете вилм4ета на кънтър страйк, аз Ва ви дам едно. Ако може да SK.swe

3. Prince Of Persia Sands Of Time е мноо дива игра, ама има един проблем. Когат си я пусна графиката си е нормал, но когат по4на да играя, се замъглява и немаВ никква ориентация кво праиВ. Ходих до оптионс и гледах Видео там резолюции, гами и т.н. Си4ко праих – ниВто не стана. Как да се справя с този проблем?

4. Аре да те скъсам СаВенце на Варкрафт4е, ти можеВ ли ве?

5. Има ли Мултиплеър на ЛотР РотК, превод Лорд Оф Д Рингз Ретърн оф Д Кинг?

6. Проблемати4ност??

7. Ва има ли Монкеу Island 5, 4е 4 и 3 са мега диви

Аре Край на Рубрика: Проблем!?

П.П. Моля, публикувайте!!!

П.П.П. Пуснете, моля ви, на диска тея вилм4ета, ако не публикувате ПЛЗ!!!

П.П.П.П. Без Проблем? Ок??

Георги Маринов
<dodko18@yahoo.com>

Пи ли си хапчетата? Това е проблем...

КВАЗИ МИМИ, КВАЗИ ОПЛЮВКА

Ей хора!!! Колебая се дали да ви обиждам... не знам... знам само, че ако ви обиждам, вас ще ви избие на комплекси и ще ме оплюете като малки деца, на които не им угаждат!!!Но все пак реших да ви кажа две думи.

1. Не се крийте зад лъскави страници (не, че не ми харесват)

2. Пускайте и малко женски игри.

3. Не забравяйте, че ви четат и момичета!!!

Не си мислете, че съм комплексарка! Много ме изкефи статията за нефесето и веднага, след като я прочетох, си купих броя! Мразя игри от сорта на симс. :(

А защо публикувате писма, които ви ласкаят? Може би това доказва тезата ми, че имате мозъци на тригодишни деца?!

женската Мими
<mimi19@top.bg>

Мими Женска, към точка 3 – не бих могъл да го забравя, колегите ми също. Макар и малка, ти инстинктивно усещаш някои насоки в женското поведение – лека ярост, пламък в очите, мнение за мъжете, че имат мозък колкото на тригодишни деца. Не ти се сърдим, макар че си малко твърде груба за дама. Някой ден и ти ще намериш своя Ромео, пардон, Гошко, тогава няма да бъдеш така яростна към нас в частност.

HiComm
www.hicomm.bg > 4.99 лв.
списание за нови технологии и комуникации

Абонирай се СЕГА

Получаваш **15% отстъпка** и **безплатна доставка.**
Над 200 страници техно лайфстайл!
Абонамент за HiComm - стилен подарък за теб и за приятели.

Всеки абонирал се печели Orbinet карта на стойност 5 лв. от Orbitel свързва хора с идеи

Едногодишен абонамент (12 броя)
- спестявате 10% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~59,88 лв.~~ - 53,89 лв.
Тарифа за Европа: ~~105,48 лв.~~ - 99,49 лв.
Тарифа за останалата част: ~~122,28 лв.~~ - 116,29 лв.

Шестмесечен абонамент (6 броя)
- спестявате 5% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~29,94 лв.~~ - 28,44 лв.
Тарифа за Европа: ~~52,74 лв.~~ - 51,24 лв.
Тарифа за останалата част: ~~61,14 лв.~~ - 59,64 лв.

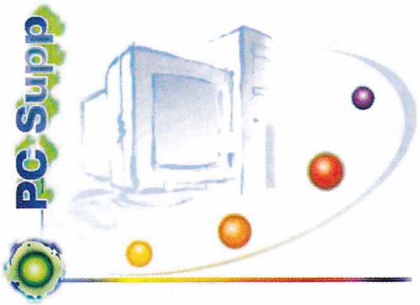
Абонамент за две години (24 броя)
- спестявате 15% от коричната цена на списанието
Тарифа за България: ~~119,76 лв.~~ - 101,80 лв.
Тарифа за Европа: ~~215,76 лв.~~ - 197,80 лв.
Тарифа за останалата част: ~~244,56 лв.~~ - 226,60 лв.

Начини на плащане: * В брой, на адрес: София 1442, ул. „Фритьоф Нансен" № 1, сп. HiComm. * По банков път: банкова сметка: 104 724 2223, банков код: 920 794 23, БПБ, клон София-окръг, „Вирус Тим" ООД. За повече информация www.hicomm.bg

и участваш в играта за новото домашно кино
SAMSUNG
HT-DB750

ОСИГУРЕНО ОТ SAMSUNG

НЕЗАБРАВИМО ФИЛМОВО ПРИКЛЮЧЕНИЕ



PCSupp Ltd.
София, ж.к. Изгрев,
ул. Латинка No. 40
тел: 963 10 86
e-mail: pcsupp@cablebg.net
www.pcsupp.com

Нови компютри
Компютри втора употреба
Периферни устройства
Консумативи
Игри с лиценз

Всеки клиент, пазарувал стока за над 800лв (без конфигурациите в промоция) получава оригинална компютърна игра по избор.

Намалени конфигурации за февруари:

Конфигурация за игрички:
Celeron 2400 MHz
Biostar P4TSE-D2 Intel 865PE+ICH5, 2xDDR, Dual DDR400, AGP 8x, CNR, LAN, 8xUSB2.0, 6ch. Audio, SATA
GB RADEON 9200 64Mb DDR TV DVI Twin View, RAM 256 MB DDR 400
CD-ROM Liteon 52x, FDD Teac 1.44Mb
Maxtor 60GB HDD 7200, Case ATX
Optical mouse, multimedia PS/2 KBD
419 USD

Конфигурация за Интернет и офис приложения:
Celeron 1700 MHz
ASRock P4S61 SiS 661FX+963L 3xDDR400, int. VGA, AGP8x, int. Sound
RAM 256 MB DDR/400
HDD Maxtor 30GB 7200
CD-ROM Liteon 52x, FDD Teac 1.44Mb
Case ATX, PS/2 KBD, PS/2 Scroll mouse
306 USD

Намаление на оригинални игри

Final Fantazsy VIII	21лв
NHL 2000	21лв
Apache Havoc	18лв
Le mans 24 Hours	21лв
Extreme 500	21лв

и много други..

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1.	NFS Underground	16.05 % (544)
2.	WarCraft III Frozen Throne	14.16 % (480)
3.	LoTR: Return of the King	7.55 % (256)
4.	Civ III: Conquests	6.25 % (212)
5.	Diablo II:LoD	5.52 % (187)
6.	FIFA 2004	4.60 % (156)
7.	SC: BroodWar	4.60 % (156)
8.	Counter-Strike	4.51 % (153)
9.	Rise of Nations	4.48 % (152)
10.	AoM: The Titans	3.57 % (121)

АНКЕТА

Защо през януари игрите са по-малко?

Защото след празниците всички са много махмурлии	44.98 % (381)
По Коледа ни затрупаха, зат`ва	26.56 % (225)
За да се посветим на контролните в края на срока	21.02 % (178)
Защото така Им харесва	7.44 % (63)

PC Mania Top 10

Нова година – стар лидер. С тази констатация можем да обобщим случилото се по време на коледно-новогодишните празници и след тях на нашия сайт. Забележително е, че през този месец броят на отдалите своя глас в подкрепа на любимата си игра е рекордно висок, а борбата за първото място беше оспорвана докрай.

Need for Speed: Underground успя да победи с немалка преднина следващия го по петите WarCraft III: Frozen Throne. И това изглежда естествено, особено с оглед на някои закономерности. Така например съвсем логично звучи отглеглянето (поне за малко) на хората от WarCraft III, след като той беше най-обичан толкова дълго време. NFS заема трона за втори пореден път в първия си пълен месец в надпреварата (преди това бяхме решили да я включим още преди излизането на ревюто в броя). Творението на Electronic Arts поставя конкуренцията на място с класически доводи – скорост, мацки и графика.

Трети е Lord of the Rings: Return of the King. И на малките деца е ясен засиленият интерес към "властелинови" игри след появата на финалната част от трилогията по едноименния роман на Дж. Р.Р. Толкин. Ти също гледа филма, признай си. В колкото по-голяма зала си сторил това, толкова по-чутовно е било изживяването. А на мен третият край ми дойде малко като латино сериал.

Четвърти е новото допълнение за Civilization III на име Conquests. Пети е Diablo II, като някогашното най-популярно заглавие на Blizzard от няколко месеца предпочита да гравитира около средата, явно изчаквайки в засада нова сгодна възможност да се възкачи пак на геймърския Олимп – първото място в ТОП 10 на PC Mania. Шестият и седмият - FIFA 2004 и StarCraft: Broodwar - са с еднакъв брой гласове. С това свършват и общите неща между тях. Counter-Strike е осми с едва три гласа по-малко. С един по-малко пък има деветият Rise of Nations, който месеци след премиерата си изведнъж направи скок и се включи в надпреварата.

Изграждането на икономика и военна машина очевидно е било най-любимото занимание на всички през ваканцията, ако вземем предвид и десетият, Age of Mythology: The Titans. Той пък се смъкна от седмото място през миналия месец – отстъпление, което би могло да му коства занапред участието в класацията на десетте най-добри игри.

Защо през януари игрите са по-малко?

Всяка година, след новогодишния купон, се събираме да изпием по едно кафе след махмурлука и да се поздравим за празника. Седейки на масата, все се чудим защо през януари игрите са по-дефицитни и защо трябва да работим по-малко, когато така или иначе ни се работи по-малко. Понеже имахме няколко предположения, ги предложихме на гласуване от ваша страна – хем да видим кой прав, кой крив, хем да проверим дали и вие се вълнувате от подобни проблеми. Еми вълнувате се. Доказва го резултатът от гласуването – пречупен през балканската ни действителност, най-много поддръжници събра версията за дизайнерите махмурлии и драйфащите програмисти.

Пазарно ориентирани и наясно с катаклизмите на продажбите (квот' ще да става, но по Коледа ден година 'рани) бяха малко по-малко от далите вот. Разумни и разсъдливи са третата група – хора, които знаят много добре, че след безспирния празник от декември следва влудяващо подтискащ и депресиращ януари с контролни, сесия или броене на стотинки в портмонето и организиране на бюджета.

През следващия месец сме сигурни, че пак ще дойдете на www.pcmania.bg. Не за друго, ами защото и на ВАС/НАС така ни харесва!

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

PC MANIA 2/2004 CD#1

ИГРИ

The Temple Of Elemental Evil - RPG
Harry Potter: The Quidditch World Cup - Arcade
School Tycoon - Simulation

ЕКСТРИ

Championship Manager 4 BG – пач, добавящ българското първенство. Автор: Димитър Винаров (CM Bulgaria Research Team).
Cube - нова версия на безплатния 3D шутър.
Wallpapers: Legacy Of Kain - Defiance, Firestarter, Beyond Good & Evil

ПРОГРАМИ

Winamp 5.01 - Нова версия на най-популярния MP3 плейър.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Firegraphic 6.0.616 - Разглежда, подрежда и принтира графични файлове. ОС: Windows 98/Me/2000/XP, Лиценз: Freeware
EvilLyrics 0.1.0 B6 - Търси и показва текстовете на песните, които слушате в момента. ОС: Windows 98/Me/2000/XP, Лиценз: Freeware
SpamPal 1.53 - Антиспам програма. Работи с всички имейл програми (без уеб базирани). ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Weather Watcher 5.3b - Показва времето. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
PicPerk 4.2 - Графичен редактор. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Player Ceremu Suite 4.4 - Аудио и видео плейър. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
AntiVir PE - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware / Shareware

GRAMIS
компютърни игри на български

НЕ, ТОВА НЕ Е СВЕТЛИНА В ТУНЕЛА. ТОВА Е ФАРЪТ НА ИДВАЩИЯ СРЕЩУ ВАС ВЛАК...

Всичко за цилизацията на локомотивите ще научите от Steamland, но първо я спечелете. Отворете и разберете как.

Печелившите от предишния брой:

1. Михаил Милушев гр.Кърджали
2. Иван Колев гр.Нова Загора
3. Иваило Балабанов гр.Варна
4. Атанас Березов гр.София
5. Михаил Димитров гр.Шумен
6. Никола Чонков гр.Хасково
7. Ангел Георгиев гр.Видин
8. Минко Тодоров гр.Бургас
9. Виктор Пенелски гр.София
10. Мартин Владимиров гр.Дупница

PC MANIA 2/2004 CD#2

ИГРИ

Babylon 5: "I've Found Her" - Danger and Opportunity - Combat Space Sim (ЦЯЛА ИГРА!)
Firestarter - 3D Shooter
Crazy Taxi 3 - Racing

ПРОГРАМИ

BestFree Soft 1/2004:
(Вижте статитята в списанието!)
ABC VideoRoll 2.5
ImageForge Basic 3.41
FontDiver 1.0
GSplit 1.8
ScreenHunter 4.0
Task Plus 3.8
NVIDIA Detonator Drivers 53.03
(Win XP/2k)
NVIDIA Detonator Drivers 53.04
(Win 9X/ME)

ТРЕЙЛЪРИ

Hitman: Contracts
BloodRayne 2
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Bloody Waters - Terror From The Deep
Face Of Mankind

Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Steamland! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

RC CARS, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON: WIND WARRIORS, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Спечелете с GRAMIS

Първото изречение на играта ..... е:
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): .....
.....
.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:
.....
.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер.

Елате в Infer

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (70) ФЕВРУАРИ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	49,95 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WWII	44,00 лв
BloodRayne	69,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Casino Empire	69,95 лв.
Call of Duty	**77,00 лв**
Celtic Kings	29,95 лв
НОВО **Celebrity Deathmach**	77,00 лв
НОВО **Civilization III + Play The World**	69,95 лв
Colin McRae Rally 3	69,95 лв
Comanche 4	29,95 лв
НОВО **Contract J.A.C.K.**	59,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	12,00 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	19,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	44,00 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Dredd vs Death	**69,95 лв**
Empire Earth (на български език)	39,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Empires: Dawn of the modern world	**77,00 лв**
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2003	54,00 лв
FIFA 2004	**77,00 лв**
Freedom Fighters	77,00 лв
F1 Challange '99-'02	77,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA Vice City	77,00 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	19,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Harry Potter: Quiddich World Cup	**49,95 лв**
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
Homeworld 2	77,00 лв
Hulk	69,95 лв
IGI 2	77,00 лв
IL-2 Shturmovik	44,00 лв
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв
IndyCar Series	69,95 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	69,95 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
LEGO Footbal Mania	29,95 лв
LEGO Racer 2	29,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	44,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	99,50 лв
Medieval Total War: Viking Invasion	44,00 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Midtown Madness 2	99,50 лв
Morrowind	77,00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
НОВО **NWN: Hordes of the Underdark**	44,00 лв
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв
NFS 7: Underground	**77,00 лв**
NHL 2003	77,00 лв
NHL 2004	**77,00 лв**
No One Lives Forever 2	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
Prisoner of War	59,95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
НОВО **Railroad Tycoon III**	77,00 лв
Rayman 3 (+подарък: джойпад)	63,00 лв
RC Cars	19,90 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	39,95 лв
НОВО **Secret Weapons over Normandy**	77,00 лв
SeriousSam	34,00 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв
Silent Hill 3	**59,95 лв**
SimCity 4	69,95 лв
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв
Splinter Cell	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
НОВО **Star Wars: Knights of the Old Republic**	77,00 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Sudden Strike 2	69,95 лв
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Hobbit	49,95 лв
The Lord of the Rings: The Return of the King	69,95 лв
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	39,95 лв
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	**59,95 лв**
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
The Temple of Elemental Evil	**69,95 лв**
TOCA Race Driver	69,95 лв
Tropico 2: Pirate Cove	59,95 лв
Tropico Gold	59,95 лв
Tzar	9,95 лв
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	44,00 лв
Vietcong	77,00 лв
WarCraft III	69,95 лв
Warcraft III The Frozen Throne	59,95 лв
Warlords Battlecry II	34,00 лв
X-MEN 2: Wolverine's Revenge	77,00 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Heroes IV	**19,95 лв**
Heroes IV: The Gathering Storm	**19,95 лв**

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

77,00 лв.

За феновете на поредицата Need For Speed не е нужно да се споменава, че поредното ново заглавие от нея - Underground, ще им предостави усъвършенствана графика, визуални ефекти и музика от Топ класаците на САЩ и Европа. Но този път действието е пренесено в града, където се срещат най-мощните и ефектни тунинг автомобили от марките на Мицубиши, Субару, Тойота и други. Не пропускайте шеметното изживяване в света на нелегалните състезания. Спечелете репутацията на най-добрия от добрите.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

THE SIMS: MAKING MAGIC

Дръжте се здраво! Симовете ще правят магия в това последно допълнение към The Sims. Вашите любимци мълвят заклинания, с които да подобрят любовния си живот, да изкарат акъла на дошлите на гости съседи, или просто за да се отърват от досадни ежедневни занимания. Играта включва изцяло нови магическо карнавални елементи, нов набор от чудати персонажи и куп други невиждани до момента чудесии.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **39,95 лв.**

HARRY POTTER: QUIDDICH WORLD CUP

Полетете с първата игра, която позволява на играчите да изпитат в пълна степен магическата скорост, сила и съревнованието на Куидича, любимият спорт на магьосници и вещици в света на Хари Потър. За пръв път играещият може да се наслади пълноценно на дълбочината и завладяващото предизвикателство на Куидича.

49,95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

FIFA FOOTBALL 2004

За истинските фенове на футбола, които търсят най-убедителния стил на игра и най-богатото разнообразие от игрални режими, FIFA Football 2004 е безспорно най-завършеното и автентично футболно изживяване. Системата за Off the Ball™ контрол на играта ви позволява да управлявате еднакво добре както играчите, владеещи топката, така и онези, които очакват подаване или изпълняват други офензивни или дефензивни функции. Възможността да контролирате точния момент на подаването, пласирането на играчите и борбата за терен, придават изцяло ново измерение на футболната игра.

77,00 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

CALL OF DUTY

Call of Duty е напрегнат фърст търсън шуутър, който ни предоставя най-завладяващото и реалистично военно изживяване, виждано до момента в игра, посветена на Втората световна война. Действието ни дава шанса да изпитаме ужаса на войната през очите на обикновения войник. Играта е дело на студиото Infinity Ward, в основата на което са 20 души от екипа, създал Medal of Honor: Allied Assault. Играещият ще трябва да премине през 24 убийствени мисии, в които да поеме съответно ролята на руски, британски и американски войник.

77,00 лв.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ако искате да разберете какво се е случило 4000 години преди действията познати ни от филмите на Джордж Лукас, то единствения начин е да имате играта Star Wars: Knights of the Old Republic в колекцията си. Последното заглавие от поредицата Star Wars ни прехвърля в годините на нарастващия конфликт между Джедаи и Ситски Лордове. Вашите действия ще предопределят изхода на междузвездните войни – и вашата съдба на Джедай.

77,00 лв.

CIVILIZATION III + PLAY THE WORLD

За любителите на колекционерските издания излиза една от най-добрите стратегически игри издавани някога – Civilization III. И това не е всичко! Пакетът включва и последното допълнение към играта, даващо възможността за игра в мултиплейър режим: Civilization III: Play the Worldmm. Така получавате повече наслада, с повече начини за победа, нови места за проучване, стратегии за прилагане и вълнуващи онлайн режими за игра.

69,95 лв.

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Откакто задругата на пръстена се е разпаднала и хобитите се приближават до Маунт Дуум, Арагорн, Леголас Гимли и Гандалф проправят своя път към Гондор за да помогнат на народа на Средната Земя в подготовката на последният отчаян отпор срещу неописуемите сили на злото. Унищожаването на Единственият Пръстен е единственият път към спасението! Този път съдбата на Средната земя е във вашите ръце!!

69,95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

CONTRACT J.A.C.K.

Contract J.A.C.K е игра, която ще даде на любителите на фърст търсън шутърите няколко неща: повече екшън, по-малко безшумни промъквания и най-вече здрав мултиплейър. Играта е различна с това, че поемате ролята на анти-герой – наемния убиец Контракт Джак. Дали ще успеете да спасите H.A.R.M. – вашата организация, от лапите на италианската мафия, ще покажат вашите умения в боравенето с експлозиви C4, лазерни пушки и натъпкани с оръжие джипове.

59,95 лв.

THE HOBBIT

В играта "The Hobbit" ще разпознаете познатата ви от Властелина на пръстените Средна Земя. Действието обаче се развива доста по-рано, когато младия хобит Билбо Бегинс се впуска в едно незабравимо приключение в помощ на своите приятели Джуджетата.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **49,95 лв.**

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

"Преди много лета, в земите на държавата Фланес, един жесток демон основал култ, посветен на Първичното зло, и вложил четирите символа на истинското зло в храм в покрайнините на Нулб." За пръв път кампанията Greyhawk е пресъздадена в компютърна ролева игра. The Temple of Elemental Evil обединява перфектната ролевата система на D&D Third Edition, опита на създателите от Troika Games и оригиналния едноименен модул, създаден от Гари Сайгакс.

69,95 лв.

THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

В играта War of the Ring ще се сблъскаме с епичната битка която силите на Хората, Елфите, Джуджетата и Хобитите водят срещу злите сили на Саурон. Можете да изберете да играете на страната на Доброто и да се опитате да унищожите Единствения пръстен. Или можете да изберете силите на злото и да завладеете Средната Земя завинаги. В War of the Ring ще проследите по-подробно събитията около създаването на Задругата и ще участвате в главните битки познати ви и от филмовата трилогия.

69,95 лв. **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558. (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН]** Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДамаСис - ул. Дойран 17, тел. (082) 272 009; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

GSM карти | Фонокарти | VoIP карти | Интернет карти

Картите, които си струват

Ние доставяме всички видове карти до нашите клиенти на територията на България. Ако навсякъде отстъпките и преференциите при съвместна търговска дейност се формират на база оборот, то при нас търговецът има основание да претендира за по-добри условия с общите си продажби от групата артикули, с които е избрал да работи.

При нас винаги можете да получите независима информация за характеристиките и пазарното представяне на продуктите. Можете спокойно да сравните и подберете правилната гама от продукти без да се опасявате от конфликт на интереси – принципите на работа са еднакви за всички производители, които представяме.

В наш интерес е да селектираме най-доходоносните и оборотни продукти. Ако някой артикул е в промоция или стартират преференции за него, ние сме първите, които научават това и информацията бързо ще достигне до вас.

София, бул. "Янко Сакъзов" 56, вход "В"
тел/факс: (02) 9444570, 9431879, 8465063
web: www.mart.bg, e-mail: office@mart.bg

MART®